GOD OF WAR: ASCENSION'DAN, SICAĞI SICAĞINA İLK DETAYLAR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2012/05 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 55 I ISSN: 1307-8933

2 Harika Poster

BLACK OPS II

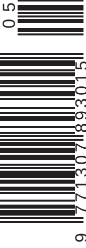
GoW: ASCENSION

DÜNYADA İLK

CALL OF DUTY BLACK OPS II

GEZEGENİMİZİ YENİ BİR SAVAŞ BEKLİYOR,
BLACK OPS 2 HER ŞEYDEN ÇOK BU SAVAŞIN HABERCİSİ!

DRAGON'S DOGMA I JOURNEY I MOUNT & BLADE: NAPOLYON SAVAŞLARI
FIFA STREET I WOW: MISTS OF PANDARIA I DOTA 2 I WORLD OF TANKS I LEGEND OF GRIMROCK





Editörün Günlüğü

GERİ SAYARKEN ÖLMEZSEK İYİ

- Tuğbeeek! Pasaportunu kontrol ettin mi, Amerika vizen geçerli mi hâlâ?
- Ettim ettim, "Dokuz yılllığına geldim, sıkılana kadar Black Ops oyniycam" desem bile kimse ses edemez, vize sağlam. Gidiyom ben.

...20

- Yahu masamdaki Dragon's Dogma nereye gitti? Can'a ayırmıştım ben onu! Kaybettiyseniz yanarız.
- Sinan alıp eve kaçtı galiba.
- E oyun sadece test makinasında çalışıyor, oynayamaz ki evde?
- Ya ne bileyim, ceketin cebine sokuştururken üstünde ne yazdığına baktığını sanmıyorum.

...19

- Alo, Serpil Abla, ofiste makarnalar hangi dolapta?
- Mutfakta, kapının arkasında.. da senin ne işin var ofiste Ömer pazar günü, n'apıyorsun orada?
- Devil May Cry HD'yi oynamaya geldim, üh, ama daha 2'yi bitiremedim, ölecem açımdan!

...18

- Damla, ESL videoları bittiyse dergiye yardım eder misin, hadi sayfa okuyalım.
- Dukan! (Tamam anlamında)

...17

- Volkan, dosy...
- SNES! Süper fikir, hemen hallediyorum.

...16

- Hadi gençler, bitiriyoruz, kalemi kağıdı bırakın!
- Durun ya! Ben daha Journey yazımı bitirmedim! (Bemre, önceki ayın incelemesini mayıs sayısına yetiştirmeye çalışmaktadır)

...15

- NE? 15 Mİ? 15 ne, yıl mı, ay mı? NE 15?
- 15 gün. (Günlerden 1 Mayıs'tır.)
- ....

(Çook uzaklardan Tuğbek'in sesi: - Bekleyiiiin, ben de oynicam, ben de oynicam, Diablo oynicam, yarınlar bizim!)

Bekliyoruz... Gelecek ay Diablo çılgınlığında görüşmek üzere.

-Serpil

360drc

28 Dota 2

Tam rakip tarafından gank'leneceğim zaman creep'ler geldiğinde kafasında süvari marşı çalan bir tek ben olamam.

PC İNCELEME

42 Mount & Blade: Napoleon Wars

Warband bey! Paketiniz var, bir imza lütfen.

KONSOL İNCELEME

54 Journey

Dümdüz çölde geçen bir oyun ne kadar kafa bulandırabilir? Oynayın, sonra konuşalım.

LOG-IN

74 WoW: Mists of Pandaria

Etobur olduğu bilinen pandaların, beslenme ihtiyaçlarının %99'unu bambuyla karşılamalarını sosyo-ekonomik koşullarla açıklayabilir miyiz?

ORGANİZE SANAYİ

94 SONY EXPERIA S
Sony-Ericsson evliliğinin mevyesi. Şaşırtan özelliklere sahip.

96 ZOTAC GTX 680
O dünyanın en hızlı ekran kartı! O bir kral! O Organize Sanayi'de!

98 ASROCK X79
Hızla yükselen ASRock ürünlerini buralarda görmeye iyice alışacağız galiba.

101 ASUS VG23A
Müthiş bir monitör! Tek tuşla 3D keyfi, Full HD, IPS panel... Anlatmakla bitmez.



DOSYA



32

Oyungezer'in, Activision'a sızan ve Black Ops 2'yle ilgili gizlenmiş tüm bilgileri alan "Tuğbek" adlı şahısla hiçbir ilgisi yoktur. (GÖNDER ARTIK YAZIYI TUBEK!)

EKRAN DIŞI



113 Iron Maiden - En Vivo!
En Vivo!'nun çıkışıyla beraber dergi içinde ufak çaplı bir "kim yazacak" krizi yaşandı. And the Oscar goes toooo...

118 SÖYLEŞİ: ERBUĞ KAYA
Giddar serisinin yazarı Erbuğ Kaya'dan üçüncü kitabın haberini aldık.

122 UZAKTAN EĞİTİM
"Uzaktan eğitim" artık TRT 4'teki Açık Öğretim'in çok ötesine geçti... neyse ki.

130 POSTA İDARESİ
Bu ay mektupların arasından "Editörist Parti Manifestosu" çıktı. Orada neler oluyor kuzum?

OYUN CANAVARI

Legend of Grimrock

Zindanlarda kaybolmayı, hazinelere ulaşmak için bulmaca çözmeyi, kağıt üzerine harita çizmeyi özleyenlere yardıma hazırız.



82

alizine wonderland 70

Alizine'in başarılı editörü Ali, Oyungezer dergisinden önce çıkmaya karar verdiklerini, ancak Oyungezer'in teknik imkansızlıkları bahane ederek kendilerine engel olduğunu açıkladı.

PIXEL



136 ÇAYLAKLARA SAYGI: SABREMAN
Şu beyaz bıyıklı amca, bizim mahalledeki Sabri Amca değil mi? Ne kadar da benziyorlar.

138 SON JETON: DISCWORLD
Tozlanmış raflardan dönerek geldi "Discworld" ve neden unutulmayacağını hatırlattı.

140 PIXEL YAZITLARI
id Software, Nintendo'dan "barışçıl" intikamını alırken tahminen pis pis sırıtıyordu.

bakmadan geçmeyin



102 Z77 NELER GETİRİYOR?
Ivy Bridge deyip duruyoruz da peki nedir bu?



114 İTÜ ROBOT OLİMPİYATLARI 2012
Bu minik robotlar kürsüye çıkmak için yarışırken biz de heyecan yaptık.



138 DOSYA: SNES KLASİKLERİ
Klasikler dendiğinde yaşlı hissetmek bir yana bu oyunları hatırlamak gerçekten güzel.

oyun indeksi

OGZ_DVD

NE DEMEK DVD MASTER'I KAYBOLDU?!



Atmosphere Lite

PIT PIT PITI PIT

Rainy Mood (www.rainymood.com) ile tanıştığından beri her türlü müziği yağmur damlalarıyla ıslatanlardansanız Atmosphere Lite'e bayılacaksınız. Bu ufak uygulama sayesinde kendinizi bir anda bir okyanusun kıyısında, ormanda kamp yaparken veya fırtınadan ürpermiş bir halde bulabilirsiniz. Programın bu "hafif" sürümü tam sürümüne göre bazı kısıtlamalar getirse de işinizi görecektir.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Coloropus demosu
2- Dishonored videosu
3- Lost Planet 3 videosu
4- Arden's Vale
5- Valve'ın el kitapçığı

Yeni Skyrim modları

OYUN TASARIMCILARI ANLATIYOR

Dovahkiin Relaxes Too: Ejder de doğsa dinlenmek herkesin hakkı ve işte bu mod, Ejderdoğan biraz da keyfine baksın diye yapılmış. Karşınızda bir karakter varsa onu selamlayabilir, kamp ateşinin önünde durup ellerinizi ısıtabilir, sandalye veya banklara oturup bir şey yiyip içiyormuş gibi davranabilir, duvarlara yaslanabilir, High Hrothgar'da meditasyon yapabilir, tanrılara dua edebilir, tavukları yemleyebilirsiniz. Kısacası normalde NPC'lere özgü olan bazı hareketleri artık siz de yapabilirsiniz. Özellikle rol yapma meraklılarına tavsiyemizdir.

Levelers Tower: Bu mod biraz hileye giriyor açıkçası ama ne amaçla kullanacağınız size kalmış; hepiniz sorumluluk sahibi koskoca adam ya da kadınlarsınız sonuçta. Levelers Tower, isminden beklemeyeceğiniz kadar çok sayıda faydalı özellik içeriyor. Otomatik eşya sıralayıcıları, hemen her türlü bitki, balık ve böcek türünü içeren bahçesi, eşyalarınızı sergileyebileceğiniz müzesi, lockpicking yeteneğinizi geliştirmeniz için sandıklar, "paralı" tüccarlar, yeni büyüler... diye uzayıp gidiyor liste.

Monster Mod: Bu mod eklediği yüzden fazla yeni yaratıkla oyunu baştan aşağı değiştiriyor. Yaratıkların her biri kendine ait bölgelerde ortaya çıkıyor ve bazıları bir hayli korkutucu, DVD'deki resimlerine bakınca "Hobaa!" diyeceğinize bahse girerim. Bu mod oyuna yalnızca yeni yaratıklar eklediği için NPC, zırh, silah ya da büyü ekleyen diğer modlarla da rahatlıkla uyumluluk gösteriyor.

Ultimate Follower Overhaul: İsmindeki "Follower"ı yanlışlıkla ve ısrarla "Flower" olarak okumaya devam ettiğim bu modun tahmin edebileceğiniz üzere çiçeklerle bir ilgisi yok. Onun yerine takipçilerinizle iletişim olanaklarınızı artırıyor. Örneğin Lydia'ya hangi konularda iyi olduğunu sorduğunuzda karşınıza bir istatistik penceresi çıkıyor. Onu zayıf bulduysanız söyleyin, kendisini geliştirecektir. Ya da rahatla deyin, etrafta kafasına göre takılsın. Ayrıca tüm *flower*'larınızla evlenebilir, onları ata bindirebilir ve aynı anda tam ON BEŞ kişiye kadar yanınızda gezdirebilirsiniz!

Water And Terrain Enhancement Redux: Son olarak dış güzelliğe önem veren bir mod olan WATER var. Okyanuslar, göller, nehirler, şelaleler... Suyla ilgili her şey bu modla daha güzel. WATER sadece kaplamaların kalitesini artırmakla kalmıyor, suyun akış yönüne kadar çeşitli düzenlemeler yapıp daha gerçekçi bir görünüm sağlıyor.

Eye Quest İle 5 Adımda Turnayı Gözünden Vurun



0. Seni bir yerden gözüm ısırıyor ama...



1. Fazla mal göz çıkarmaz.



2. Aç gözünü, açarlar gözünü



3. Aslan kocayınca sıçan deliği gözetir.



4. Gözlerinizi dört açın.



5. Anasının gözü!

BİRİ BİR ŞİŞE SU İÇMİŞ PRODÜKSİYON MASRAFI İYİCE ŞİŞTİ... ÇEŞME BULACAĞIM...

SENARYOYLA OYNAMIŞLAR, SENARİST GELMEDEN UZAYALIM BURDAN..

YAPIMCI BAYILMIŞ, TEDBİL-İ KIYAFET OLAYI..

OYNANACAK SENARYO VARMI!

BEN ALEXA! ARRI

YÖNETMEN. PEŞİNDEYMİŞ ÇIKMAM BURDAN.

BEN CAST İÇİN GELMİŞTİM, KİM BAKIYOR?

NAPIYORUZ BİZ BURDA ?!

CAST'A BEN BAKIYORUM AMA BİZE YARATIK LAZIM CANIM...

Galip Tekin Uyarlamaları



Acayip Hikayeler

Cuma 00.15



acayiphikayeler.com ◆ facebook.com/acayiphikayeler ◆ twitter.com/acayiphikayeler

THE LEAGUE THAT MATTERS

ESL TÜRKİYE OYUNLARI


Counter-Strike


Crysis 2


Call of Duty


FIFA



HaxBall


Starcraft II


Trackmania Nations Forever


Warcraft 3



Tüm oyuncuları toplayacak tek çatı!
ESL Türkiye'de isterseniz sadece eğlenmek için, isterseniz de profesyonel olarak oynayıp hediyeler kazanabilirsiniz.

Dişinize göre rakipler!
Artık düşük seviyedeki oyuncularla oynarken sıkılma ya da yüksek seviyedeki oyuncularla oynarken zorlanmanın sonu geldi.

Tanınmış takım ve oyuncularla oynayabilme fırsatı!
Bugüne kadar sadece isimlerini ve başarı hikâyelerini duyduğunuz dünyaca ünlü isimlerle birlikte oyun oynama fırsatı ESL Türkiye'de.

Uluslararası mücadeleler sizi bekliyor!
35 ülkede aktif olan ESL'de, Avrupa'nın dört bir yanından oyuncularla maçlar sizleri bekliyor.

Tüm lig ve kupalar ücretsiz!
ESL'deki hiçbir turnuvaya katılmak için ücret ödemezsiniz.

www.esl.eu/tr

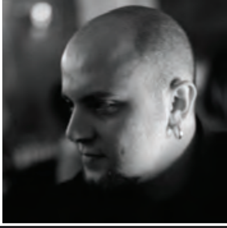


setimedia

360drc



Bu kez CoD'a benzemeyecek... sf 22 >>



GÜNEŞ VE ÇİMLER

Üniversitede okurken kurtulmak için gün saydığımı, derslerin bitmesi için dakikaları nasıl güç bela tükettiğimi hatırlıyorum… Bu aralar çeşitli panel ve seminerler sebebiyle üniversitelerle epeyce içli dışlıydık. Fakat İTÜ'de geçirdiğim dakikalar, oradaki arkadaşların hoş sohbetleri beni de okul yıllarıma döndürdü. Hissettiğim son başıboşluk kırıntılarını Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi'nin o meşhur orta bahçesinde bıraktığımı hissettim. O zamanlarda bizi çeviren duvarlar şimdi kucaklarmış gibi geliyor. Üniversitenin muhabbeti özleniyor amma… Tekrar o sıralara dön deseler vereceğim tek cevap: "Belki Nibiru'dan bir gün önce…" olurdu. Öğrenci olduğum sürece "okul" uzaktan güzel benim için…

Biterken çalıyordu:
John Petrucci – Jaws of Life

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
2 Football Manager 2012	SEGA
3 The Sims 3: Showtime	EA
4 Mass Effect 3	EA
5 The Sims 3	EA
6 Star Wars: The Old Republic	EA
7 Shogun 2: Total War - Fall of the Samurai	SEGA
8 The Sims 3: Generations	EA
9 The Sims 3: Pets	EA
10 Battlefield 3	EA

OFİS 2012

Ayşegül... Queen of Ads...

1) Zaman ne hızlı geçiyor... Ne kadar oldu aramıza katılalı? Isınabildin mi sahaya?

Dokuz aydır buradayım. İşe başladığım zaman ilk on gün şirketteki herkes yurt dışında olmasaydı daha çabuk kaynaşabilirdim sizlerle, ama şu an çok mutluyum.

2) Valla kahven de süpermiş. Ellerine sağlık.

Teşekkürler ama bazı arkadaşlar benden daha güzel kahve yaptıklarını zannediyor :)

3) Zor değil mi reklam alışveriş işleri?

"Hayıııırrrr çok kolay" desem mesela :) Her mesleğin kendine göre zorlukları var arkadaşım. Bizim meslek de kolay değil tabii ki. Ahhhh ah.



BAKINIZ ŞU ŞEREFSİZE! – UMUT YANIK

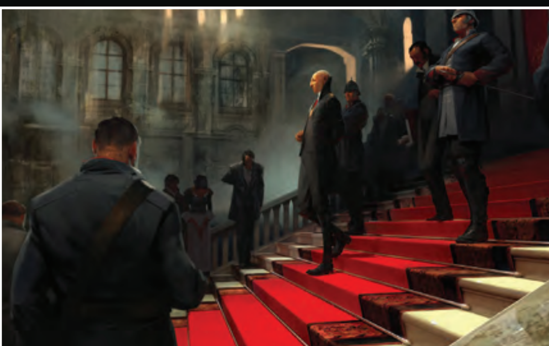
DISHONORED™

BANA SÖZDE DEĞİL gerçek alternatifler sunan oyunları seviyorum. Sizi bilmem ama bir düşmanın sırtına ok saplamak yerine kafasına piyano düşürme fikri daha eğlenceli geliyor bana (barışçıl çözüm mü, o da ne?). Örneğin gözü dönmüş biçimde üzerime koşan bir grup ahlaksızı yarı yolda vurup indirmek yerine zamanı durdurup yollarına yaylı jilet tuzakları döşemeyi ve zaman tekrar akmaya başladığında bir esnaf köftecisi açacak kadar kıyma elde etmeyi tercih ederim. Ya da ne bileyim, bir fare sürüsü yaratıp birinin üzerine küçük bir mayın yerleştirsem, sonra tuzaklı farenin bedenine girip onu uzaktan kumandalı bir bomba olarak kullanabilsem… Olmaz mı? Hatta bakın aklıma ne geldi… Düşmanım bana ateş ettiği anda zamanı dondurayım, densizin vücuduna gireyim, yürütüp tam kendi ateşlediği merminin önünde durdurayım; kazayla kendi kendini vursun adam. İntihar çözüm değil tabii ama en azından benim sorunlarımdan biri çözülmüş olur. Çok mu uçtum? İnanır mısınız sevgili oyungezerler, bunların hepsini ve daha fazlasını vaat eden bir oyun belirdi ufukta. *Dishonored* ismini duyunca şartlanmış Pavlov köpeği gibi ağzımın sulanması da işte bu yüzden galiba.

CAPTIVE HONOUR

Yine de siz bakmayın bu kadar heveslendiğime. Çürümüş hükümetin baskıcı rejiminden tutun da insanlığı esir almış salgın hastalığa kadar sayısız derdi kederi ile *Dishonored* dünyası hiç de yaşamak isteyeceğiniz bir yer değil aslında. Geçmiş ve geleceğin iç içe geçtiği bir dünya burası. İleri teknoloji ürünü fabrikalar ve sokakları arşınlayan dev savaş makineleriyle endüstrinin Tanrı olduğu, fakat asillerin hâlâ at arabalarıyla seyahat ettiği ve kanalizasyonların insan yiyen fare kaynadığı bir garip diyar… Burada elektrik diye bir enerji türü yok, fakat Balina Yağı isimli çok amaçlı yakıtın başarısı sayesinde sanayi patlaması yaşanmış ve dünya ekonomisi çiçek açmış durumda.

Dishonored'ın geçeceği mekânlar arasında heybetli Pandyssian kıtasının ve ıssız adacıkların olması bize biraz açık dünya hissi verse de oyunun kalbi buram buram steampunk esintileri taşıyan Dunwall şehrinde atacak. Hem mimari hem de giyim kuşam açısından Viktoryan tarzın benimsendiği, adeta 17. yüzyıl Londra'sının çarpık bir yansıması olan Dunwall kenti, Corvo isimli karakterimizin intikam serüvenine tanıklık edecek. Bir zamanlar sadık muhafızı olduğumuz İmparatoriçe'ye düzenlenen suikastı bizim üzerimize yıkmaya çalışan arsız Lord'dan attığı iftiranın hesabını soracağız.



Attığı iftirayla şerefimize leke süren Lord kişisi bu işte!

Dunwall, tepeden tırnağa steampunk öğeleriyle donatılmış bir kent.



ŞCR / Arkane Studios

Arkane, temelleri 99'da atılmış Fransa merkezli bir yapımcı. 2010'da firma el değiştirdi ve o tarihten beri ZeniMax'in bünyesinde faaliyet gösteriyor. Bioshock 2'nin yapımında bölüm tasarımı ve animasyon alanlarında görev almış olan Arkane'in bugüne kadar -klasik olamasa da- başarılı sayılabilecek iki oyunu var.

Arx Fatalis (2002)
Latinceden çevirisi Ölümcül Kale olan bu ilk Arkane oyunu aksiyon/RYO türündeydi ve Ultima Underworld'den ağır ilham alan, hatta başta ona bir devam oyunu olarak tasarlanan bir yapımdı. Açık uçlu oynanış tarzına ve buna göre değişen oyun sonlarına sahip bu güzel oyunun en sevdiğim özelliklerinden biri rünleri havada doğru biçimde çizmenizi gerektiren büyü mekanikleriydi.

Dark Messiah of Might and Magic (2006)
Birinci kameradan oynanan bu aksiyon oyununda büyücü çırağı Sareth'i yönetiyor ve oyun boyunca yaptığımız seçimlere göre şekillenen dört farklı sondan birine ulaşıyorduk. Grafikleri ve eğlence faktörü açısından övgü toplayan Dark Messiah, hikâyesi zayıf ve çoklu oyuncu modu vasat olmasına rağmen PC platformunda sınıfı geçmişti. Oyunun Xbox sürümü ise RYO bileşenini fazla sadeleştirdiği yönündeki eleştirilerden kurtulamadı.

KILLING IS MY BUSINESS

Corvo kesici ve ateşli silahlardaki ustalığının yanı sıra sızma operasyonlarında da uzman, tam teşekküllü bir savaşçı. Yetmezmiş gibi zamanı bükebilme, ışınlanabilme, duvarların ardını görebilme, insan ve hayvanların vücutlarını

> Activison 007 Legends adında yeni bir James Bond oyunu üzerinde çalışıyormuş. > THQ, Saints Row 3'ün beklentilerin üzerinde satmasıyla cirosunu katlamış. > Dead >>

ele geçirip onları yönetebilme gibi doğaüstü kabiliyetlere de sahip. Bu güç, The Outsider isimli yarı melek - yarı şeytan bir varlıkla yapmış olduğu bir tür anlaşma sayesinde kendisine bahşedilmiş. Outsider başlı başına bir gizem, doğası ve istekleri meçhul, fakat Dunwall sokaklarında ölümlülerin arasında yürüdüğü söylendiğine göre yolculuğumuzun bir yerinde kendisiyle müşerref olmamız kuvvetle muhtemel.

Bu yolculuğa birinci şahıs kamerasından şahit olacağız ve Unreal motorunun modifiye edilmiş bir sürümü bizlere eşlik edecek. Ayağımızın takıldığı engelleri nasıl ortadan kaldıracağımız ise tamamen bize bırakılıyor. Kupkuru bir savaş bileşeni yerine çeşitlendirilmiş esnek mekanikler ve birbiriyle etkileşimli yetenekler var emrimize. Bu yetenekler çeşitli küçük aletleri ve çevrenin kendisini de kullanarak her soruna birbirinden farklı çözümler geliştirebilmemize olanak tanıyacak. Tazmanya Canavarı gibi yaldır yaldır bir hayat tarzı da benimseyebileceğiz, ortamlara bir hayalet gibi süzülüp gecenin gölgelerinde sessiz ve derinden ilerlemeyi de tercih edebileceğiz.

DEADLY NIGHTSHADE

Şahsen fazlasıyla meraklısı olduğum gizlilik (stealth) bileşeni üzerine sağlam bir vurgunun olması beni heyecanlandırıyor. Bazen karşınızdaki çam yarmalarını çabucak budamak yerine sessizce yanlarına yaklaşıp aralarında konuştuklarına kulak kabartmak ya da bir kapının anahtar deliğinden onları gözetlemek (öhöm) değerli ipuçları verebilecek size. Tabii konuşmaları bitip artık size bir yararları kalmadığında onlara ne yapacağınız insafınıza kalmış. Böylesi durumlarda yapabileceğiniz en yufka yürekli yorumun, "Şu haydutların boynunu da eskisi gibi sağlam yapmıyorlar azizim, çıt hemen kırılıveriyor" gibisinden bir şeyler olabileceğine bahse girerim.


Dishonored dünyasında "Abi, ateşin var mı?" diye soranlara tolerans gösterilmiyor.

Kimsenin hayatına son vermeden hikâyenin sonuna kadar ilerlemek mümkün olsa da oyunun yapımcıları bunun oldukça zor olduğunu kabul ediyor (özellikle de savaş mekanikleri bu kadar çekici görünüyorken!). Sonuçta gölgeler ve sükûnet bir yere kadar; ölüm makinesi bir suikastçıyı canlandıracağız, tonton komiser Hulusi Kentmen'i değil.

POISON WAS THE CURE

Aslına bakarsanız Corvo'nun tahrip gücünün bu denli yüksek oluşu kendi içinde bir soru işareti de barındırıyor. Genelde karaktere bu kadar yıkım potansiyeli ve bu denli iç içe geçen yetenekler verildiğinde o gücü (ve oyuncunun hayal gücünü) kontrol altında tutacak, oyun dünyasının kargaşaya sürüklenmesini engelleme görevini üstlenecek kısıtlayıcı bir çevre tasarımı tercih edilir. Yapımcı Arkane Studios tam tersine oyuncunun sahip olduklarını daha yaratıcı biçimlerde kullanmasını teşvik edecek bir dünya kurmaya çalıştıklarını söylüyor. Bölüm tasarımlarında oyuncuyu kısıtlamayan, tam tersine alternatif çözümler için hayal gücünü tetikleyen bir yapı gözetilmiş.

Oyunumuz görev tabanlı bölümlerden oluşuyor, fakat bu görevlerin hepsi kendi içlerinde birer kum havuzu… Örneğin Golden Cat Ballroom'a girmenizi gerektiren görevde ön kapıdan dalabilir, bir farenin bedenini ele geçirip havalandırmadan sızabilir, Blink isimli yeteneğinizle binanın çatısına ışınlanabilir ya da şartların el verdiği başka bir çözüm üretebilirsiniz. Bitirdiğiniz görevlerin arasında bir merkez bölgede teçhizat ve yeteneklerinizi geliştirme fırsatı da bulacaksınız ve bunun için toplamış olduğunuz rünleri kullanmanız gerekecek.

ADDICTED TO CHAOS

Oyunun genel yapısı bu şekilde işlerken perde arkasında ise Kaos Sistemi adında bir çeşit yapay zekâ yöneticisi çalışıyor olacak. Bu yönetici, oyunda yaptığınız işlere göre belli karakterleri ya da düşmanları karşınıza çıkarabilecek ya da onlarla hiç karşılaşmamanızı sağlayacak. Bir muhafızı ya da sivili öldürmek oyun dünyasına belli bir miktar kaos katacak ve kaotik bir dünyada karşılaşacaklarınız da daha durağan bir evrenin size sunacaklarından farklı olacak. Oyun bu bağlamda sizin etkilerinize tepki üretecek bir simülasyon şeklinde tasarlanmış. Önünüze gelene kara kader dağıtmanıza karşı çıkan bir müttefikiniz, eğer bu yolda yürümekte ısrar ederseniz desteğini sizden çekebilecek, hatta size ihanet edebilecek. Dünyanın ziyaret edeceğiniz bazı bölgelerinde size hoş geldin denmesi ile sizi ilk görenin kafa göz dalması arasındaki ince çizgiyi sizin seçimleriniz belirleyecek. İşte maceramız da bu seçimlere göre şekillenen birden fazla oyun sonuna sahip olacak. Gönül isterdi ki her şey bittiğinde bir de New Game Plus gibi bir seçeneğimiz olsun ama Arkane oyuna böyle bir özellik koymadığını açıkladı.

MY LAST WORDS

Arkane'de şu an herkesin işi başından aşkın çünkü oyunun hâlâ zımparalanması gereken yüzeyleri var. Bir yandan da her fırsatta eserlerine çok güvendiklerinin altını çiziyorlar. Kabul etmemiz gerek, hayal gücünü bu oyunun vaat ettiği kadar serbest bırakabilen pek az emsal var oyun piyasasında. *Dishonored* bu açıdan bakıldığında yapımcısının -ve biz oyuncuların- beklentilerini haklı çıkarabilir. Diğer yandan böylesine görkemli duruşu aldatıcı da olabilir; Arkane'in verdiği türden sözlerin tutulmak yerine yutulduğunu daha önce defalarca gördük. En azından şu bir gerçek ki ilginç ve eğlenceli görünen tüm özellikleri çuvallasa bile sanat yönetimiyle dikkat çekecek bir yapım bu… En beğendiğim yanı ise sıkı devam oyunlarına gebe, taptaze bir fikri mülk olması.

Dishonored, Arkane'in Bethesda bünyesindeki ilk oyunu. Bethesda'nın kalıtsal özelliklerinden olan özgünlük ve yaratıcılık şu aşamada oyunun hücrelerine iyice nüfuz etmiş gibi görünüyor. Umalım ki oyun çıktığında bir başka Bethesda klasiği olan bug'lar kapıda kalmış olsun.

UFACIK TEFECİK, İÇİ DOLU OYUNCUK

Dishonored, yaratıcı yapısı ve özgün fikirleriyle olduğu kadar içerdiği ilham kaynakları ile de dikkat çekiyor. Gelin bunlardan en belirgin olanlarına şöyle bir göz atalım:

HALF-LIFE 2

Dishonored'ın ana üssü, dünün ve yarının çarpıştığı muhteşem bir steampunk uyarlaması olan Dunwall şehri… Tüm dokularında stilistik bir sanat yaklaşımının izlerine rastlanan bu şehirle HL2'deki City 17 arasındaki tasarım benzerliği dikkatli gözlerden kaçmıyor, zira her ikisini de oyun dünyasına armağan eden kişi aynı: Viktor Antonov.

BIOSHOCK

Dishonored'ın yaratıcısı Arkane Studios'un daha önce Bioshock 2'nin yapımına katkıda bulunduğu biliniyor. Buna bir de Bioshock'un ruhani kardeşi sayılan System Shock'un ekibinde Arkane'in baş tasarımcılarından biri olan Harvey Smith'in rol aldığı gerçeğini eklersek Dishonored'ın adeta Bioshock sahnesinden fırlamış gibi duran dekorlarını açıklayabiliriz.

DEUS EX

Bu benzerlikte de Smith'in parmağı var çünkü kendisi Deus Ex projesinde de görev almış. O başyapıttan alınan bir tutam ilham, Dishonored'a görev zincirlerindeki esneklik ve alternatif çözümlerdeki zenginlik olarak yansımış.

THIEF

Yine mi sen Harvey?! Bu acar kardeşimiz aynı zamanda Thief: Deadly Shadows adlı leziz oyundaki emeklerinden de tanındığı için, Dishonored'daki stealth bileşeninin bir nevi doğaüstü Thief uyarlamasını andırması doğal karşılanabilir.

THE DARKNESS

Yok, Harvey Smith'i daha fazla şımartmayacağız! Dishonored kadrosundan Darkness'de görev yapmış kimse yok ama birbiriyle etkileşimli bir dolu yeteneği silahlarla birleştirip düşmana dokuz doğurtmak konusunda iki oyunun ortak paydaları var.

MAX PAYNE

Corvo ile Max ayrı dünyaların insanları olsalar da Dishonored'ın müziklerinde bir melankoli, yaylılarında bir Max Payne tınısı kulaklarımızı okşuyor.

Bakalım bunca oyun bir potada eridiğinde ortaya muazzam bir mozaik mi çıkacak yoksa yamalı bir bohça mı?

Kimyamız tutuyor mu?


Cinayet




İftira




İntikam





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi: 2012 2Ç
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.dishonored.com





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

İsteyince oluyormuş
Bu sayfalarda oyun erteleme haberlerine alışığız, o nedenle tersini görünce pek bir şaşırdık. Resident Evil 6'nın çıkış tarihi daha önce açıklanan 20.11.2012 tarihinden 02.10.2012'ye çekildi. Sonradan "Cilasını atamadık" demesinler de...

Komşular için kötü haber
Skyrim gazımız iyiden iyiye azalmış olabilir ancak Xbox 360 sahiplerini yeniden gaza getirecek bir haberimiz var. Oyuna Kinect desteği geliyor. Bu sayede artık oyunu sesli komutlarla oynayabileceksiniz. Evet, duvarları FUS RO DAH diye inletmekten bahsediyoruz...

It is time!
Google'ın Project Glass'ı açıklamasının ardından bir açıklama da Valve'dan geldi. Habere göre Valve, giyilebilir bir bilgisayar üzerinde çalışıyor. Konsept olarak Terminatör'ün gözlerini işaret eden firma istikbalimizle oynadığının farkındadır diye umuyoruz...

Ruhunuzu satmaya hazırlanın
PC kullanıcılarının merakla beklediği Dark Souls haberi sonunda geldi. Namco Bandai, Dark Souls'un 24 Ağustos'ta PC'ye geleceğini açıkladı. Bu haberi aşağıya mı koysaydık acaba, zorluk seviyesi düşünüldüğünde PC kullanıcılarını da yakında kaybedeceğiz çünkü.

Ne tarla merakıymış arkadaş!
Tam kurtulduk derken ufukta yine göründü. Zynga metin yazarı Alex Harvey'nin CV'sinde belirttiğine göre firma FarmVille 2 üzerinde çalışmalara çoktan başlamış. Biz sana Facebook'ta stream oyun devri diyoruz, sen hâlâ FarmVille'desin ya, pes!

Bize yine hüsran var
Miyazaki ustanın ellerinden çıkma Ni No Kuni için ilk İngilizce trailer sonunda yayınlandı ve heyecan, mutluluk, neşe, gözyaşı gibi pek çok duyguyu aynı anda yaşadık. Fakat hemen sonra oyunun 2013'e ertelendiği haberiyle hepsi birden yok oldu, geriye sadece keder kaldı.

Activision'ı geçme çalışmaları
Bulletstorm'u seven ve nefret eden iki gruptan ilkine dahilseniz, size kötü bir haberimiz var. Epic Games patronu Mike Capps'e göre EA, Bulletstorm'un satışlarını beğenmemiş ve bu nedenle bir devam oyunu düşünülmüyormuş. EA'i fazla gömdük bu ay, bu seferlik susalım hadi...

Melankoli günleri
Neredeyse mayıs geldi ama hâlâ yağmur, hala soğuk. Kombilerin cayır cayır para yakması mı dersiniz, "Aaa güneş mi o?" demeye kalmadan bastıran yağmur mu dersiniz... hepsi var maşallah. Hanginiz güneşi küstürdü bilmiyoruz ama gitsin hemen özür dilesin, yeter ama artık...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



FACEBOOK'TA OYUN ÇILGINLIĞI DEVAM EDİYOR

Hepimiz bulut oyunculuk için OnLive'ı beklerken Gaikai elini hızlı tutarak Facebook üzerinden stream oyun çağını başlattı. Hiçbir şey indirmeden ve kurmadan, sadece "oyna" butonuna basarak oyun oynama çağının ilk adımlarını atan Gaikai, bu hizmet için ilk etapta hatrı sayılır bir oyun seçeneği sunuyor. The Witcher 2, Saints Row The Third, Dead Rising 2, Magicka, Orcs Must Die, Sniper Ghost Warrior ve Farming Simulator 2011 (Farmville sevenler unutulmamış) gibi oyunların bulunduğu sistemde şimdilik oyunların demolarını oynayabiliyoruz sadece, olsun bu da bir başlangıçtır. Ülkemizin internet anlayışı düşünüldüğünde bu sistem için heyecanlanmamız ne kadar doğru tartışılır, yine de deneyenler beklenenin üzerinde bir performans aldıklarını belirtiyorlar. Ne dersiniz, oyun sektörünün geleceğine tanıklık mı ediyoruz yoksa?



SÜRTÜŞMEK GÜZELDİR

Nedendir bilinmez, firmalar arası söz düelloları çok hoşumuza gidiyor, kucağımızda patlamış mısır, keyifle izliyoruz. Ortada folun ve yumurtanın olmadığı bir zamanda açıklama yapan Take-Two Başkanı Strauss Zelnick, zor günler yaşayan THQ'nun yakın zamanda kapanacağını iddia etti. Zelnick'e göre THQ, kendi fikri mülkleri üzerine yeterince yoğunlaşmadığı ve ortaya kaliteli ürünler koyamadığı için bu durumdaymış. "Bizim düşüncemiz %100 kendi fikri mülklerimiz üzerine çalışmak. En önemli farkımız ise kalite" diyen Zelnick, THQ'nun hatalarını şöyle sıralıyor: "THQ birkaç iyi oyun da yaptı ancak kaliteyi hiçbir zaman yakalayamadı. Stratejileri işlemedi ve uygulamada da sorunlar vardı. Diğer bir deyişle, yemekleri iyi değildi ve porsiyonlar da küçüktü. THQ altı ay sonra ortalarda olmayacaktır." Bu ciddi yorumlar sonrası THQ'dan da karşı bir görüş geldi ve Zelnick'in gözlemlerinin güncellikten uzak ve hatalı olduğu belirtildi. Cevabın en önemli kısmı ise "O sadece kendi şirketi hakkında konuşsun" içerikli ergen çıkışı oldu. THQ da bazen çok sert konuşuyor canım…





AMERİKA'NIN EN KÖTÜSÜ EA

Amerika'da tüketicilerin sesi olmayı amaçlamış The Consumerist'in her yıl düzenlediği "Amerika'nın en kötü şirketi" oylamasında bu yıl kazanan Electronic Arts oldu. Daha önce hiçbir oyun firmasının bu ödüle layık görülmediği oylamada EA, turnuva usulü eleme sistemiyle ve halkın oylarıyla Bank of America, Sony, Apple, Walmart, GameStop ve PayPal gibi şirketleri geride bırakarak "Golden Poo" (Altın Dışkı) ödülünün sahibi oldu. Sonucun ardından bir açıklama yapan EA banka, tütün, petrol ve silah şirketlerinin bu ödüle layık görülmediği için rahatlamış olabileceklerini söyleyerek inceden laf soktu. Consumerist sitesi ise şirketin bu ödülü almasını saldırgan satın alma politikaları ile rakiplerini yok etmesine ve müşteriyi sömürmeye yönelik DLC sistemine bağladı. EA'in halk tarafından yapılan bu seçim sonrası girdiği reddediş psikolojisi yerine "biz nerede yanlış yapıyoruz?" demesi daha hayırlı olacak gibi…



SONY ÇIKIŞ YOLU ARIYOR

Sony'nin uzun zamandır kan kaybettiği ve çok ciddi kayıplar yaşadığı biliniyor. Mayıs 2012'de tamamlanan mali yıl verileri gösteriyor ki yaşanan kayıp beklenenin çok üzerinde. 2.9 milyar dolar olacağı öngörülen zarar tam olarak 6.4 milyar dolar olarak açıklandı. Yaşanan bu olumsuz tabloyu düzeltmek için Sony'nin başına geçen Kaz Hirai ise durumu toparlamak için uygulanacak olan acil eylem planını açıkladı. Buna göre Sony, bundan sonra mobil cihazlar, dijital görüntüleme ve oyun dallarına daha fazla odaklanarak gelirin %85'ini bu üç daldan sağlamayı amaçlıyor. Kaz Hirai'nin başa geçmesinden sonra Sony'nin oyunlara daha fazla ağırlık vereceği zaten tahmin ediliyordu. PS3, Vita ve SEN'in merkezi oluşturacağı oyun alanında özellikle indirilebilir oyunlara bundan sonra daha fazla ağırlık verilecek. Her ne kadar durumu toparlamak için önemli adımlar atılacağı söylense de atılan ilk adımın 10.000 çalışanın işten çıkarılması olması durumun vahametini ortaya koyuyor. Bakalım Sony eski günlerine geri dönebilecek mi? (Yahu Sony'den bahsediyoruz, elbette dönecek, soruya bak…)

Halo 4, 6 Kasım'da geliyormuş, ne de çabukmuş. > Tekken Tag 2'de en ince detayına kadar karakter yaratabileceğimiz bir mod bulunacakmış. > Geliştiricilere göre, Ghost >>

YİTİK BİR KOMUTANIN TRAJEDİSİ - FURKAN FARUK AKINCI

GOD OF WAR ASCENSION

Tanrıların nefesi, Kratos'a değmeden önce, o ünlü ve büyük bir Sparta komutanıydı. Agoge sırasında kardeşini tanrılara kurban etmiş bir adamın farklı bir geleceğe sahip olması düşünülemezdi. Kan ve ter ile yazdığı tarihi onu hiçbir zaman bir kahraman yapmaya yetmedi. Çünkü Kratos bilinen savaş taktiklerinin yerine, kanlı, kirli ve kimsenin tercih etmeyeceği yolları seçti. Ün ve onur yerine ilerleyen şey kendine halkına bile verdiği korku oldu. Çocukluğundan beri ormanda hayvanlarla, doğayla içiçe yetişen Kratos, gün gelip kardeşini tanrılara verdiğinde, gün gelip ihanete uğradığında Barbar kavimlerin lideri önünde diz çökmüş buldu kendini… Barbar Alrik tarafından neredeyse öldürülecekken, son nefesinde tanrılara yalvardı ve çaresizce bağırdı: "Sadakatimi sana sunuyorum Ares, bana zaferini bahşet!"

Ölmekten son anda kurtulan Kratos, Ares adına kan ve nefret taşımaya başladı o günden sonra… Attığı her adım onu daha vahşi ve kana susamış biri haline getirdi. Yıllarca Ares'e sadık kalıp insanları ve hayatlarını ikiye bölen Kratos, kör gücünün kurbanı oldu ve Ares'in oyununa gelip kendi ailesini öldürdü. Kendine geldiğinde Ares'in oyununa geldiğini fark eden Kratos, çoktan kasabanın kâhini tarafından lanetlenmişti. Bundan sonra Sparta'nın Hayaleti olarak anılacak ve kendi elleriyle öldürdüğü ailesinin küllerini üzerinde taşıyacaktı…

ZAMANIN BAŞLANGICI

Geçtiğimiz ay içerisinde duyurulan God of War Ascension, çıkana kadar hepimizi sabır taşı edecek belli ki… Fakat bu kez karşımızda her zamanki Kratos olmayabilir… O alışık olduğumuz intikam ateşiyle yanıp tutuşan, bir kahramandan çok insanın tüm hayvani taraflarını tek bir bedende birleştiren, amacına ulaşmak için onurunu her an bir kenara bırakabilecek adamdan çok, Kratos'un "Sparta'nın Hayaleti" olmadan önceki zamanlarını izleyecek gibiyiz. Açıkçası God of War serisinde oynanabilirlik adına yapılabilecek her şey yapıldı. Santa Monica stüdyolarının oyun yapısı anlamında çok daha fazla çeşitliliğe ihtiyacı olacak. Ve sağlam bir prequel, geliştiricilere bu esnekliği sağlayabilir. Chains of Olympus'ta ve Ghost of Sparta'da Kratos'un geçmişine bir bakış atmıştık. Fakat Ascension, çok daha farklı bir oyun yapısı ve karakter işlenişiyle karşımızda duracağa benziyor.

Kratos'un kızı Calliope olabilir mi? Her şey Kratos, hasta kızını iyileştirmeye çalışırken başlamıştı…

Kratos Sparta'da doğmuş ve büyümüş bir karakter. Sparta'da doğan tüm küçük erkek çocukları yedi yaşına kadar izlenir ve olabilecek en doğal koşullarda yetiştirilirdi. Yedi yaşındayda askeri eğitime katılmak üzere orduya alınırlardı. Her bir Spartalı erkek çocuk, doğumundan itibaren Sparta'nın koruyucusu olmak üzere yetiştirilirlerdi. Zaten güçsüz, kuvvetsiz, zayıf çocuklar kendi hallerine bırakılır; amorf ya da gerizekalı olanlarsa direkt olarak ölüme terk edilirlerdi. Kratos da kardeşi Deimos ile birlikte en sert eğitime tabi tutulan ama diğer erkek çocuklarının arasındaki en sert

ŞCR / SCE Santa Monica Studios

Santa Monica stüdyoları şu anda PlayStation'ın can damarlarından biri durumunda. İçeride God of War ile uğraşırlarken, bir yandan da PlayStation için dışarıdan oyun geliştirmeye çalışan küçük firmalara abilik yapıyorlar. Escape Plan'dan, flOw'a kadar PSP, VITA ve PSN için çıkmış onlarca oyunda emekleri var. Ancak onları elbette ki ağırlıklı olarak God of War serisinden tanıyoruz.

God of War (2005)

Nereden geldiğini, kimin yaptığını anlamadan dayak yemişe döndük. God of War PS2'ye bir kez daha hayat verirken, aksiyon oyunlarındaki standartları yeniden belirlemişti. Ve itiraf edelim, o ana dek hiçbir oyun yapımcısı Yunan mitolojisini bu kadar sıkı yorumlamamıştı.

God of War II (2007)

Devam oyunları her zaman sıkıntılıdır. Özellikle kısa sürede fenomene dönüşen oyunlardan sonra… Serinin ikinci oyunu bir şekilde ilk oyunun da ötesine geçip hikâyeyi çok daha epik noktalara taşımış ve Kratos'un elini güçlendirmişti… Evet, her anlamda.

God of War III (2010)

Üzülsek de, sıkılsak da çok büyük bir sürpriz olmadığı sürece Kratos'un hikâyesi bu oyunla sona erdi. Olimpos'un tepesinde öylece bakakaldık. Hüzünlü bir trajedi ancak bu kadar epik ve destansı anlatılabilirdi. God of War III çizdiği standartlarla halen bu jenerasyonda tek olmayı sürdürüyor.

Blades of Chaos, Kratos'un ilkin Ares'e yalvarmasıyla bahşedilmişti. Hikâye belki de bir ileri, bir geri gidecek...



Tarih belki de bu kez ön plana çıkacak ancak elbette ki mitolojinin etkisi asla kaybolmayacak.



ve acımasız karakterlerdi. İki kardeş yine bir gün evlerinin dışında eğitimdelerken, şehirleri Ares ve Athena tarafından istila edilmişti. Centaurlar ile şehri basan tanrılar, "İşaretli Savaşçı"nın peşindeydiler. Kehânete göre Olimpos'un sonunu işaretli bir savaşçı getirecekti. Ares, Deimos'un doğum lekesini görür görmez onu alıkoymuştu. Kardeşinin kaçırıldığını gören Kratos öfke ve çaresizlik içinde Ares'in ardından atılmış ama zayıf kolları onu elbette ki zafere taşıyamamıştı. Ares'in küçük bir darbesiyle yere yığılan Kratos'u ölümden Athena kurtarmış ancak Kratos'un sonsuza dek taşıyacağı yarasının açılmasına engel olamamıştı. Ardından Kratos, kardeşinin doğum lekesine benzer bir dövmeyi onu hep hatırlamak için bedenine kazıtacaktı. Sonrasında Kratos büyüdü, güzel Lysandra ile evlendi ve Calliope adında bir çocukları oldu.

Sparta Ordularının Komutanı

God of War Ascension, Kratos'un Sparta ordusu içindeki yükselişini, komutan oluşunu ve tanrılarla başının derde girmesini konu edecek. Elbette ki Kratos, Sparta'nın Hayaleti olup Hades'in derinliklerine inmeden önce Blades of Chaos'tan ve Hades'in alevlerinden yoksun bir ölümlüydü. Ascension'da, Sparta Ordusu'yla seferlere çıkıp Perslere karşı savaşacağımız bölümlerin oyunun hatırı sayılır bir kısmını oluşturacağını düşünüyoruz. Daha önceki prequel bölümlerde bu tarz bir iki görev vardı ancak çok da detaylı bir şekilde işlenmemişti. Bu bölümlerde Kratos'un daha sade ancak oyun yapısı olarak çeşitlemeye daha müsait görevleri olacağını düşünebiliriz.

God of War serisi bugüne kadar hep mitolojinin omuzlarında yükseldi. Seri boyunca sürekli mitolojik varlıklarla karşı karşıya geldik. Mitolojiden arınmış bir God of War'un ne kadar ilgi çekeceği büyük bir soru işareti ancak Kratos'u hırslı bir komutan olarak görmek de en az soru işareti kadar büyük bir heyecan yaratıyor bizde. Bu noktada senaristlerin kalemi büyük oranda Kratos'un karakterindeki dönüşüme odaklanacağı için bir tür karanlık tarafa geçiş hikâyesi dinlememiz de muhtemel. An itibariyle elimizdeki onaylı bilgi sayısı son derece sınırlı ancak etraftan kazıdığımız bilgilere göre Santa Monica stüdyoları bugüne kadarki en büyük God of War oyununu yapacak. Bu da seri için köklü değişimler anlamına gelebilir. Her büyük markanın sorunu bir yerden sonra seri için kambur haline gelen ana karakterler ve kemikleşen oyun yapısı olmuştur. Santa Monica'nın bir şekilde bu ezberi bozacağını ve bize çeşitli sürprizler hazırladığını düşünüyoruz.

Santa Monica stüdyolarının başındaki adam olan John Hight, verdiği bir röportajda: "God of War III serinin kesin olarak sonudur. Seriyi söndürerek büyüsünü bozmak istemiyoruz. Eğer bir oyun daha yaparsak da, atacağımız adımı yüzlerce kere düşünecek ve çok dikkatli olacağız" demişti. Geliştirici grubun özellikle senaryo ve oyun yapısı konusundaki takıntılarını göz önünde bulundurursak, bu sözlerden dolayı heyecanlanmamak elde değil. Fakat artık God of War oldukça eskimiş bir seri... Bununla birlikte serinin tam yedinci oyununa ulaşmış durumdayız. Eğer yedinci oyunda da salt epik kesip biçme görevleri olursa, muhteşem konu anlatımı da "kabak tadından" dolayı arada kaynayabilir. Sonuç olarak, Santa Monica'nın ciddi revizyonlara ve işlenmemiş hikâyelere ihtiyacı olacak. Yine etrafta satır aralarında okuduğumuz bilgiler, bu kez mitoloji ve tarih ilişkisinin daha dengeli kurulacağını söylüyor bize. Mitolojik karakterler yerine işin içine biraz daha tarih girebilir ve ünlü Yunan tarihçisi Herodot'tan kimi sahneler görebiliriz. Bir de tabii Yunan mitolojisinin arka planının Homeros tarafından oluşturulduğu düşünülecek olursa, İlyada ve Odysseia gibi hazinelerle şekillenmiş bir tarihin izleri üstünde Kratos'un attığı adımları izlemek oldukça heyecan verici olacaktır.



Cerberus...
Kratos'un kılıcını tadan onlarca mitolojik varlıktan biri...
Yoksa üçü mü demeliydik?

Kimyamız tutuyor mu?



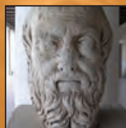
Kesmeden duramayız...





Belki de bu kez etkisi daha az...





Herodot'un satırları daha önemli olacak...





KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Sony
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PS3
Site: www.godofwar.com





ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer

BİR SAKİNLEŞİN ARTIK!

Angry Birds çılgınlığı hız kesmeden devam ediyor. Serinin yeni oyunu Angry Birds Space, çıkışının henüz üçüncü gününde 10 milyon kez indirilerek kırılması güç bir rekora imza attı. Serinin bir önceki versiyonu olan Angry Birds Rio, bu sayıya ancak 10 günde ulaşabilmişti. Mobil cihaz analiz şirketi Flurry'nin Başkan Yardımcısı Peter Farago, "Bu kadar kısa zamanda daha iyi bir performans gösteren başka bir uygulama hatırlamıyorum. OMGPOP'un Draw Something uygulaması beş haftada 20 milyon kez indirilmişti ancak Angry Birds Space'in bu rekoru da tarihe gömeceği şimdiden ortada" şeklinde açıklama yaptı. İlk kez yayımlandığı 2009 tarihinden bu yana 500 milyonu aşan bir indirilme sayısında ulaşan Angry Birds serisi, yapımcısı Rovio'nun da dünyanın en büyük firmalarından biri haline gelmesini sağladı. Eğer hâlâ deneme fırsatını bulamadıysanız PC, Mac, Android ve iOS platformlarından herhangi birinden oyunu indirebilirsiniz, rekorda bizim de tuzumuz bulunsun…





Cihazın grafik gücü hakkındaki belirsizlik sürüyor.

WII U BELİRSİZLİĞİ

Nintendo'nun yeni nesil grafiklerle imtihanı olarak görülen Wii U hakkında bilgiler iyice gün yüzüne çıkmaya başladı. Wii U Daily sitesinin haberine göre cihaz bu senenin kasım ayında piyasada olacak. Resmi bir açıklama olmamakla birlikte bu bilgiyi şöyle bir kenarda tutalım. Asıl ilginç konu ise bazı oyun geliştiricilerinin Wii U'nun performansını beğenmemesi. GameIndustry Int'e konuşan ve isimlerini açıklamak istemeyen bazı geliştiriciler (vay be, bu "ismini vermek istemeyen" kalıbı sonunda Oyungezer'e de girdi), Wii U'nun mevcut konsollar PS3 ve Xbox 360'ın sahip olduğu teknolojik özelliklerle kapışacak durumda olmadığını belirttiler. Grafiksel anlamda çok yetenekli olmadığının altı çizilirken kaplamalar konusunda ise yeni nesilin gerisinde olduğunu açıkladılar. Darksiders 2'yi Wii U'ya hazırlayan Vigil de geçtiğimiz dönemde cihazın PS3 ve Xbox 360 ile kafa kafaya olduğunu belirtmişti hatırlayacağımız üzere. Öte yandan sanki farklı cihazlardan bahsediyorlar gibi ama başka ağızlardan da Wii U'nun günümüz konsollarından çok üstün olduğu fısıltıları dökülüyor. Muhtemelen bu seneki E3'te bu açıklamalarının hangisinin doğru olduğunu bizzat test edip göreceğiz…

OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

CEVDET YAMAK PES ETMİYOR!

Umut Yanık, OHA, Beşiktaş - İstanbul



Ejder Doğan bebek henüz her şeyden habersiz.

TAM SEKİZ AY ÖNCE 6 yaşındaki oğlunun kanalizasyon çukuruna düşmesine sebep olan ve bunun kurduğu Lemmings parkurunun ufak bir parçası olduğunu savunan gamsız adam Cevdet Yamak yeniden iş başında! Daha önce de oğlu Lemi'nin eline bir şemsiye tutuşturup 1. kattaki evinin balkonundan attığı tespit edilen Yamak, bilindiği üzere adliyedeki ifadesinin ardından Erenköy Ruh ve Sinir Hastalıkları merkezine sevk edilmişti. Başhekim tarafından düzenlenen "Akıl sağlığı yerinde, yalnızca ileri derecede video oyunu bağımlılığı var." raporuyla iki gün içinde taburcu edilen çılgın baba hatalarından ders almışa benzemiyor.

TAM İŞLER YOLUNA GİRDİ DERKEN

Hastaneden salıverilişinin hemen ardından Lemmings oynamaya tövbe edip kendini işine ve ailesine adayan Yamak için aslında bir süre her şey yolunda gitti. Hatta 8 Kasım'da ikinci kez baba olma sevincini yaşayan genç adam için oyun saplantısı geçmişte kalan tatsız bir anıdan ibaretti artık. Ne olduysa 11.11.2011 günü oldu. O günün akşamı gözün aydına gelen, bebeğe çeyrek altın takıp Cevdet Bey'e de Skyrim isimli oyunu hediye eden aile dostu ne büyük bir hata yaptığının farkına vardığında ne yazık ki çok geç olacaktı.

SAKAL UZATIP GRİYE BOYADI

Neymiş diye şöyle bir bakmak amacıyla bilgisayarına kurduğu oyunun başında sabahlayan Cevdet Yamak ertesi gün tutarsız davranışlar sergilemeye başladı. Daha önce ailecek isminin Hami olmasında karar kıldıkları bebeği nüfusa Ejder Doğan Yamak olarak kaydettiren dengesiz baba, oğluna garip tulumlar giydirmeye başlayıp biberonundaki süte rom karıştırmaya çalışınca karısı Döndü Yamak tarafından kapı önüne kondu. Apartman kapısında röportaj almak isteyen muhabirimizin uzattığı mikrofonu "Fus-ro-dah!" diyerek savuşturan gözü dönmüş adam gecenin karanlığında izini kaybettirmeyi başardı. Cevdet Yamak'ın yuvasına dönüp dönemeyeceği, dönerse oğlu için hangi perk'leri seçeceği merak konusu.

ACTIVISION'DAN SİNCAP ATILIMI

Umut Yanık, OHA, Santa Monica – California

Blizzard'ın popüler çevrimiçi rol yapma oyunu World of Warcraft üzerindeki Mists of Pandaria isimli genişleme paketi çalışmaları oyun sektöründeki diğer firmaları da harekete geçirdi. Söz konusu genişleme paketinde bir ırk olarak pandalara yer veriliyor oluşu piyasadaki çoğu yapımcının şirin hayvan konseptine yönelmesine yol açtı. Hayvan hakları derneklerinin yoğun tepkisine rağmen oluşan furyada Silent Hill: Curse of the Bunny Rabbits, Assassin's Creed: The Koala Factor, Star Wars: Hamster Apocalypse gibi yapımlar göz doldursa da en geniş yankı bulan oyun Call of Duty: Squirrel Squad oldu.

DÖRT FARKLI SINIF İÇERİYOR

Squirrel Squad (Sincap Takımı), ikinci dünya savaşı döneminde geçen taktiksel bir aksiyon oyunu olarak tasarlanmış. Oyunseverlerin tam teçhizatlı bir manga sincapla cepheden cepheye koşturup savaşın seyrini değiştirmeye çalışacağı bu soluksuz macera aynı zamanda RYO öğeleri de taşıyor olacak. Oyuncular topladıkları meşe palamutları, cevizler ve marul yapraklarını kullanarak savaşçılarına "Titanyum Ön Dişler" gibi yeni özellikler kazandırabilecek, saldırı ve savunma becerilerini güçlendirebilecekler. Konuyla ilgili bir basın toplantısında söz alan Activision Türkiye temsilcisi Memduh Linç, "Bir İngiltere seyahatimde Hyde Park'ı ararken ormanda kaybolmuştum. O ormanda geçirdiğim 12 sene bana gösterdi ki sincap çok mukavemetli bir hayvan. Panda ayısından hiçbir eksiği yok." şeklindeki açıklamasıyla yüreklere su serpti. Squirrel Squad'ın bir aksilik yaşanmazsa bu bahar dallar yeşermeden piyasaya sürülmesi bekleniyor.



Komando sincaplar ekranları kasıp kavurmaya hazırlanıyor.

Recon: Future Soldier, CoD'dan daha gerçekçi olacakmış. > Baldur's Gate: Enhanced Edition Wii U'ya gelmiyormuş. > Bir Need for Speed sinema filmi üzerinde çalışılıyormuş.

HEM SUÇLU HEM GÜÇLÜ

Bugüne kadar pek çok defa perakende satışın dijital satış karşısında yaşadığı gerilemeyle ilgili haber paylaştık ancak ilk kez bu gerilemenin başrol oyuncusu Valve'den konu hakkında bir görüş geldi. Valve'a göre yeni nesil platformlar perakendecileri vuracak ve bu kez ayağa kalkmaları pek mümkün olmayacak. PC Gamer'a açıklamalarda bulunan Doug Lombardi, Britanya'nın en büyük perakende zincirlerinden GAME'in yaşadığı sancılı sürece şaşırdığını belirtti. "Hatırlıyorum da, Half-Life 2'yi çıkardıktan ve Steam'e bazı düzenlemeler getirdikten sonra GAME yetkilileri 'Steam'in büyük bir pazar payı alması acaba ne kadar sürer? Bizce 5-10 yıl sürer' dediklerinde onlara bakıp sadece gülmüştüm" diyor Lombardi ve devam ediyor: "O günden bu yana 10 sene bile olmadı ancak Steam pazarda ciddi anlamda büyük bir paya sahip oldu. Steam artık pek çok oyuncunun favorisi durumunda ve büyümeye de devam edecek." Dijital satışın perakendecileri vurmasının ardından bir diğer tehlikenin ise yeni nesil platformlar olduğunu belirten Lombardi, Free to Play modelinin karşısında perakendecilerin nasıl ayakta duracağını merak ettiğini de sözlerine ekledi. Bir kişi de çıkıp kutulu oyunların geleceği ile ilgili şöyle güzel planlarımız var, böyle kurtaracağız onları falan desin be kardeşim, içimiz şişti öf!



HAK ETTİĞİNİ ALMA ÇABASI

Oyun olsun film olsun senaristlerin biraz ikinci plana atıldığı su götürmez bir gerçek. Sükse yapan yapımların yönetmenleri el üstünde tutulurken senaristleri hakkında pek onlar kadar konuşulmaz. Aliens: Colonial Marines'in yazarı Mikey Neumann da bu durumdan duyduğu rahatsızlığı dile getirmiş. "Oyun yapmak tamamen işbirliğiyle ilerleyen bir süreç. Hepimizin resmi bir unvanı var ancak kimse sadece o unvanın gerektirdiği işi yapmıyor," diyerek sözlerine başlayan Neumann şöyle devam ediyor: "Hepimiz dizayn, hikâye, bölümler ve karakterler üzerine çalışıyoruz. Bu işi yapmanın tek yolu bu. . . Bütün iyi oyunlar böyle bir işbirliği ile ortaya çıkıyor. Bütün işleri yapan sihirli adam diye bir şey yok. Kendini böyle gören insanları biraz ikiyüzlü buluyorum." Küçük çaplı indie yapımları bir kenara bırakırsak Neumann'a hak vermemek elde değil, dev bir oyunla sadece tek bir ismin özdeşleşmesi o oyunun yapım sürecinde emeği olan insanlara biraz haksızlık oluyor. Egonun olduğu bir düzende bu sistemin değişmesini beklemek ise biraz hayalcilik gerçi. . .



PROJECT GLASS GÜN YÜZÜNE ÇIKTI

İki Oyungezer sayısı arasında bile çağ atlatma potansiyeline sahip teknolojik yenilikler geliyor artık, misal Google'ın Project Glass'ı... Şubat ayında açıklanan projenin ayrıntıları ve ilk tanıtım videosu geçtiğimiz ay yayınlandı. Buna göre bilimkurgu filmlerde gördüğümüz şeyler günlük hayatımızın bir parçası haline gelmeye hazırlanıyor. Dışarıdan bakıldığında eksantrik olma gayretindeki gençlerin rahatlıkla kullanabileceği bir gözlüğü anımsatan Project Glass, telefonumuzla yapabildiğimiz her şeyi ve fazlasını gözlerimizin önüne seriyor. Google'ın bu proje için Nokia Lab ve Apple'ın en iyi mühendislerini işe aldığı özellikle belirtiliyor. Geleceği değiştirmeyi kafaya koyan Google'ın bu proje için elini cebine atmaktan hiç çekinmediğini de söyleyelim. Her şey çok heyecanlandırıcı evet ama günlük hayatımızda baktığımız her şeyin teknolojik birer olguya dönüşmesi fikri sizleri de içten içe korkutmuyor mu?



OYUNU OYNADI, DÖVDÜ

Hadi gelin sizinle komik bir haber paylaşalım, hem de ülkemizden. Futbolla ilgili olan okuyucularımız geçtiğimiz ay içerisinde Galatasaraylı futbolcular Felipe Melo ve Albert Riera'nın yaşadığı kavgayı biliyordur. Sarı kırmızılı takım için her şey çok güzel giderken bir anda neden böyle olay yaşandığını kimse anlayamamıştı. Ancak Sabah gazetesinin konuyla ilgili haberi sebebi bütün çıplaklığı ile ortaya koydu: Call of Duty! Haberden aynen alıntıdır: "Önceki gün Twitter'dan kardeşiyle PlayStation oynadığını söyleyen Felipe Melo, takipçileriyle oyunu da paylaşmıştı. Şiddet içeren 'Call of Duty' savaş oyununu oynayan Melo ertesi gün Riera'yı dövdü." Bize mi öyle geliyor yoksa gerçekten son yıllarda okuduğumuz en asparagas haber olabilir mi bu?



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Selam arı dostları! Uzun bir aradan sonra vızıl vızıl geri döndük. Lakin Faruk değneği artık bana emanet etti, bundan sonra kovanları beraber dürteceğiz. İlk ay kıyağı olarak da bendensiniz. Ama gelecek aylarda sokulacak dilleri de şu adrese uzatıverin bir zahmet: sumer@oyungezer.com.tr



1- Penguin-Kun Wars (1985)
Orijinali: "Jimmy is excellent player present you with points!"
Meali: "Jimmy harika oyuncu seni puanlarla sunuyor!"
Demek ki: Boğarım lan ben bu Jimmy'yi, harika falan anlamam! Kimi neye sunuyorsun kardeşim sen? Puanlarla hem de!



2- Art of Fighting 3 (1996)
Orijinali: "You can't with Kyokugen nonsense."
Meali: "Kyokugen saçmalığıyla olamazsın."
Demek ki: Abi sana olayı bayağı yanlış anlatmışlar galiba. Kyokugen hatun değil, bir dövüş tarzı. Ayrıca beraber olmamızda da sakınca yok.

3- Double Dragon 3 (1991)
Orijinali: "You have to kill me, before you touch the stone"
Meali: "Taşa dokunmadan önce beni öldürmelisin"
Demek ki: Delikanlı çocukmuş, ben de olsam aynı tepkiyi verirdim. Ayrıca taşa oturma, cırcır yapar.



DEV AYNASINDAN YANSIYANLAR

Her ne kadar bir Assassin's Creed oyununun İstanbul'da geçmesiyle birlikte bizim ateşimiz biraz olsun sönmüş olsa da, dünya genelinde ne zaman bir AC oyunu hazırlığı yapılsa "Oyun şurada geçsin, hayır hayır mutlaka burada geçmeli çocuğumu yakarım" nidaları havalarda uçuyor. Eski Mısır ve Feodal Japonya gibi ön plana çıkan istekler fazla dillenmiş olsa da Ubisoft'un bu fikirlere kulak asmaya pek niyeti yok. Assassin's Creed 3 Yaratıcı Yönetmeni Alex Hutchinson'a göre bu fikirler fazlasıyla tahmin edilebilir ve orijinallikten uzakmış. Her fikrin düşünce aşamasındayken insanlara güzel göründüğünü söyleyen Hutchinson, kendilerinin daha orijinal fikirler peşinde olduğunu söylüyor. Hafiften aşağılar gibi konuşsa da son dönemde öne çıkan Hindistan fikrinin onlara da ilgi çekici geldiğini sözlerine ekleyerek durumu toparlıyor. İşine gelince mis, gelmeyince tü kaka…



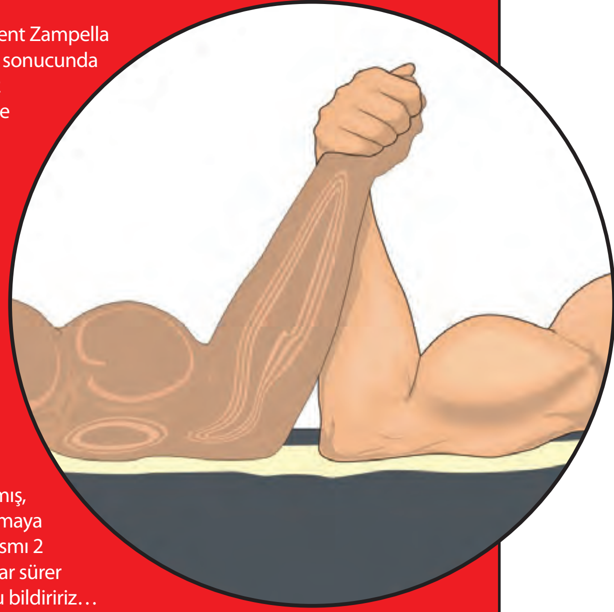
ÖNÜMÜZE GELENE BİR TEKME

Son iki aydır yaptığımız Kickstarter haberlerinden sonra bunun olacağı belliydi. Görünen o ki yapımcılar maddi kaynak olarak oyuncuları görmeye devam edecekler. Tim Schafer'ın yeni macera oyunu için bağış toplamaya başlaması ve sonucunda hedeflenen miktarın %800 daha fazlasının toplanması diğer yapımcıların da ağzı sulandırdı haliyle. İlk olarak Wasteland 2 ile yeniden misafiri olduğumuz Kickstarter'da yine bir başarı öyküsü gördük ve bu kez 2.5 milyon dolardan fazla bağış toplanarak hedeflenen rakamın %300 üzerine çıkıldı. Bu ay ise görüyoruz ki ipini koparan Kickstarter'a yöneliyor. Shadowrun serisinin yeniden yapımı için hedeflenen rakamın %300, The Banner Saga içinse %550 üzerinde bağış toplandı. Yapımına çoktan başlandığı söylenen ancak aslında maddi kaynağın hiçbir zaman bulunamadığı açıklanan Leisure Suit Larry yeniden yapım projesi de bu ay bağış kapısına başvuran oyunlardan oldu. Henüz kampanyanın yarısı dolmamışken %70 hedefi tutturan Larry için de mutlu son çok uzak sayılmaz. Bu tip güzide yapımların ortaya çıkabilmesi adına böyle kampanyaların düzenleniyor olması gayet güzel ancak giderek kolay yoldan kaynak sağlama düşüncesine döndüğü de aşikâr. Aslında başlı başına Oyunezer malzemesi olabilecek bu konuyu arka sayfalara bırakıyoruz şimdilik…



SAVAŞ ISINIYOR

Infinity Ward kurucuları Jason West ve Vincent Zampella ile Activision arasında yaşanan gerginlik ve sonucunda gerçekleşen yol ayrılığının üzerinden tam 2 sene geçti (buraya zamanın hızlı geçmesiyle ilgili bir şaşkınlık cümlesi gelecek). İki taraf arasında yaşanan soğuk savaş sonunda ısınıyor ve mahkemeye taşınıyor. 29 Mayıs günü başlayacak olan davada West ve Zampella ikilisi Activision'dan 125 milyon dolarlık ikramiye borçlarını ve Modern Warfare haklarını istiyor. Savaşın diğer tarafında ise Activision farklı bir davaya hazırlanıyor. Activision'a göre EA, West ve Zampella henüz firma bünyesindeyken kendileriyle görüşmüş ve onları çalmış. Bu nedenle istedikleri tazminat ise tam 400 milyon dolar! Yaşanan bu görüşmeler sonucu Activision'dan kovulan bu iki isim Respawn Entertainment'ı kurmakla kalmamış, beraberlerinde 40 kişiyi de sürükleyerek firmaya ciddi zarar vermişlerdi. Sadece restleşme kısmı 2 yıl süren bu çekişmenin dava süreci ne kadar sürer bilinmez, ölmez kalırsak buralardan sonucu bildiririz…

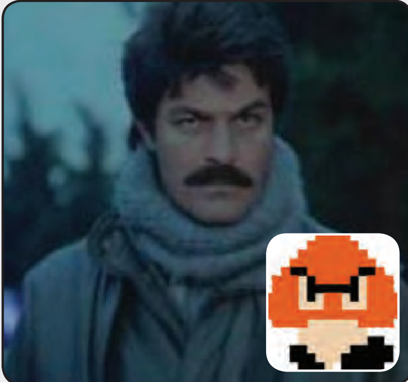




OGZ CASTİNG AJANSI



İşte bu… İşte bu… Aradığımız lezzetler bu ay damağımızda unutulmaz tatlar bıraktı. Cidden kalabalık bir ay geçirmemizin yanında, uzun zamandır görmediğimiz kadar yaratıcı çalışmalar düştü kucağımıza. Mesela ilk çalışma Berke Gedik'ten... Cidden uzunca bir zamandır bizi bu kadar mest eden bir örnek gelmemişti. Gülmekten karnımıza ağrılar soktun Berke, ellerine sağlık. Diğer çalışmamızsa Mert Yılmaz'dan. İyi yakalamışsın, senin de ellerine sağlık. Ayrıca Berk Can Gümüş, Çağlayan Göksoy, Erdem Dürbüz, Ali Can Kısmet, Baha Topbaş, Aykut Kır, Tuncer Haydarlar adlı oyungezerlere de çok teşekkür ederim. Adayınız mı var? Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Kadir İnanır - Goomba



Ellen Page - Ellie

EA NE YAPSA BATIYOR

Şu sıralar EA'in başındaki tek dert Amerika'nın en kötü firması seçilmesi değil. Son dönemde EA'in oyunlarında eşcinsel öğeler kullanmasına tepki gösteren binlerce kişi firmaya tepki mektup ve elektronik postaları gönderiyor. Özellikle Mass Effect 3 ve Star Wars: The Old Republic'de yer alan bu içeriklerin muhafazakâr kesimi ciddi şekilde rahatsız ettiği biliniyor. EA'den yapılan açıklamada ise ne kadar tepki geldiğinin hiç önemli olmadığı, hiçbir şekilde bir sansürlemeye gidilmeyeceğinin altı çizildi. "EA'in istisnasız bütün oyunları ESRB derecelendirmesine sahip ve buna rağmen insanların içeriğe bu şekilde itiraz etmesini anlamak gerçekten güç. Bunun çocukları korumakla alakası yok, bu tamamen politik rahatsızlıkla ilgili" diyor EA yetkilisi Jeff Brown. Homofobik yaklaşımlar ne şekilde olursa olsun rahatsız edici ve EA'in de başında yeterince sıkıntı yokmuş gibi bununla uğraşmak zorunda kalması üzücü. Kıvırmaya çalışmak yerine dik bir şekilde içeriğini savunuyor olmasını ise sonuna kadar takdir ediyoruz.





DÜNYANIN BÜTÜN ÖZEL TİMLERİ, BİRLEŞİN! – ALİ SEZGİN

Medal of Honor: Warfighter

EA VE DANGER CLOSE kusura bakmasın, *Medal of Honor* dendiğinde benim aklıma hâlâ o muhteşem Omaha Çıkartması bölümü geliyor. *Call of Duty* de o dönemde güzeldi ama çıkartma esnasında ana karakterin ölümünü işleme fikri o zamanlar öylesine sıradışı bir olaydı ki uzunca bir süre bir başka oyunun beni bu kadar etkilemesinin mümkün olmayacağını düşünmüştüm. *Medal of Honor* denildiğinde aklıma son oyunun gelmemesinin nedeni de bu aslında. Sürekli muhteşem bir şeylerin olduğu, nefes alınan her saniye sonrasında duvardan içeri tank, jip veya benzeri araçların girdiği modern savaş oyunlarından sıkıldım ben artık. Buna *Battlefield* da dahil, *Call of Duty* de… Yine de Danger Close gibi bir firma modern savaş hakkında bana bilmediğim şeyleri anlatacağını iddia ediyorsa, meraktan da olsa durup dinlemek isterim.

BENİM YARİM KARŞIKİ DAĞDA TIER 1, TIER 1

Şimdi *Medal of Honor*'a durduk yere haksızlık etmek istemiyorum ancak *MoH*, *Call of Duty* oyunlarına rakip olarak lanse edilip bu şekilde pazarlanmasaydı belki de kalburüstü olmasına rağmen haddinden fazla eleştirilmeyecekti. Tier 1 gibi ilginç bir birliğin hikâyesini, savaş ve insan manzaralarını birleştirerek vermeye çalıştı çalışmasına ama ters giden şeyler de vardı. Bunlardan ilki her ne kadar yapımcılar durumu inkar ediyor olsa da oyunun aslında *CoD*'dan fazlaca esinlemesinden kaynaklanıyordu. Bunda elbette ki *MoH*'un hedef kitlesinin tamamının *Modern Warfare* hayranı olmasının payı var. Ferrari seven bir güruhu Şahin'le kandıramasınız. Sonuçta ilgilerini çekebilmek için önereceğiniz şeyin alternatif bir Ferrari modeli gibi hissettirmesi gerekir. Diğer sorunsa çok oyunculu modu Danger Close yerine DICE'ın yapıyor olmasıydı ki bunda muhtemelen *Call of Duty*'nin taklit edilmesini isteyen EA büyük başlarının da payı büyüktür. Tek kişilik ve çoklu oyunun farklı hissetirmesini çok doğru bulmuyorum zaten ben. Zira kaliteli oyunlarda biri için gelen, diğer mod için de oyunu sevip sadık hale gelebilir. Tamamen farklı hissettiren farklı oyun türlerinin iki tarafa da yararı olacağını düşünmüyorum açıkçası.

Bu durumda neden heyecanlanmamız gerektiğini sorguluyor olabilirsiniz. Buna verecek tek bir cevabım var ki ismi bile tüylerimi diken diken ediyor: Frostbyte 2 grafik motoru. Bu da demektir ki piyasadaki en sağlam görseller *Warfighter*'da olacak. *Battlefield 3*'te harikalar yaratan bu motorun, *Medal of Honor* gibi nispeten daha dar alanlarda çalışan bir oyunda neler yapabileceğini düşünebiliyor musunuz? Muhteşem patlamalar, canlı dünya, ışık efektleri ve hepsinden önemlisi yıkılabilir binalar... Oyunun içinde azılı Tier 1 askerleri yerine renk körü palyaçolar olsaydı bile, Frostbtye 2 sağolsun, ben yine de heyecanlanırdım.

Warfighter ilk oyundaki gibi Tier 1 ve 11 farklı ülkenin özel timlerini konu alacak. Siz heveslenmeden söyleyeyim, içlerinde Bordo Bereliler yok şimdilik. GDC sunumunda vurgulanan ilk şey Danger Close'un bu özel timlerde çalışmış emekli askerlerle ortaklık yürüttüğü oldu ki kağıt üzerinde fena bir fikir gibi durmuyor. Neden işe yaramayabileceğine daha sonra değineceğim ama şimdilik sunu-

ŞCR / Danger Close Studios

Danger Close Studios, EA Los Angeles stüdyolarının devamı gibi gözükse de aslında tamamen EA'e modern savaş oyunları geliştirmek üzere kurulmuş yeni bir stüdyo olarak yaratıldı. Şimdiye kadar ilk ciddi yapımları Medal of Honor'dı ve şanslarını Warfighter'la denemeleri bu yüzden şaşırtıcı olmasa gerek.

Medal of Honor (2010)
Konsollarla beraber PC'ye de gelen yeni Medal of Honor, Afganistan'da savaş veren Tier 1'ın yaşadığı deneyimi oyunculara yansıtmak isteyen bir yapımdı. Uzun vadede EA'in Call of Duty ve Activision hiyeraşisini egale etme planlarının parçası olan yapım, olumlu notlar almasına rağmen beklenilen etkiyi yaratmaktan uzaktı.

TIER 1
WAS HERE

Tier 1 dünyanın bela bölgelerini gezerken, Türkiye'ye uğrar mı dersiniz?



Özel timler ve kullandıkları bütün araçlar emrinize amade olarak bekliyor olacaklar.

lan oynanış videosuna odaklanmak istiyorum. Filipinler'de geçen bir görevde Frostbyte 2'nin *Warfighter*'a nasıl da yakıştığını kendi gözlerimizle gördük. Muhtemelen SAS birliğine ait bir grup, sudan çıktıktan sonra yavaş yavaş kapalı bir alana doğru ilerlediler ve bu noktadan sonra eğlence tam anlamıyla başladı. Özel timi karşılarında gören teröristler masayı devirerek siper yaratmaya çalıştılar ama masa kısa sürede parça pinçik oldu. Hemen ardından çatışma şiddetlendi ve kırılan camlar, tabaklar ve hatta duvarın küçük parçaları anında aksiyona dahil oldu. Özel tim oda oda ilerleyerek tangoları yere sererken de durum değişmedi. Bütün bu faktörlerin içine bir de dışarıda patlak veren fırtınayı ekleyince, *MoH Warfighter*'ın görsel manada neler vaat ettiğini az çok anlayabilirsiniz. Özellikle "Captain Price'la gizlilik" temalı oyunları sevenler *Warfighter*'a bayılacak.

DONAN BİT

Silahlar konusunda fazla bir şey göremedik ama AK47'ler başta olmak üzere pek çok silahın farklı modifiye seçenekleriyle geleceğini söyleyebiliriz. Örneğin, ACOG dürbünlü tüfekler normal kullanıldıkları gibi, dürbünü yana iterek kısa mesafeye uygun hale de getirilebiliyorlar. Bunun haricinde C4, gözlem dürbünü ve radyo karıştırıcısı gibi temel araç gereçleri de oyun içinde taktiksel anlamda kullanıyor olacağız.

Asıl olay burada başlıyor zaten. Oyunda dünyanın pek çok bölgesinde farklı timlerle operasyonlara katılacak ve sonunda ortak bir düşmana karşı birleşiyor olacaksınız. Danger Close her timle irtibat halinde olduğunu ve onların değişen çalışma metotlarını bizim de hissedeceğimizi belirtti. Örneğin Polonyalı GROM timi, diğer takımlara göre daha seri hareket ediyor olacak, SAS'larsa tuvalete bile giderken önce patlayıcı atma taktikleriyle oyun anlayışınızı tamamen değiştirmeye hazır olarak yerlerini alacaklar.

Medal of Honor'ı ilginç kılan yeniliklerden biri de bu noktada devreye giriyor. Oyun size aşılması gereken bir kapı sunduğunda seçenekleriniz birden fazla ve sonuç tamamen kararlarınıza bağlı olacak. Kapıyı ister patlayıcıyla parçalara ayırabilir, isterseniz hızlıca içeri bir flaş bombası atıp düşmanlarınızı affalatabilir, isterseniz de doğrudan kapıyı kırıp saldırabilirsiniz. Bu seçeneklerden hiçbiri tamamen yanlış veya tamamen doğru değil, önemli olan timinize ve oyun karakterinize uygun seçimi yapabilmek. Bazen kararlarınızın geri tepip sizi zor durumda bırakması da oldukça olası; o yüzden iyice düşünmeniz son derece önemli.

GDC'de daha sonra mikrofonu eski Tier 1 askerlerinden biri aldı ve ekibini anlatmaya başladı. Tier 1'ın diğer timlere göre daha zorlu koşullarda ve daha uzun süreli çatışmalarda işlevsel olduğunu belirtti. Bir de elbette sürekli olarak vurgulanan gerçek olaylardan esinlenildiğinin söylenmesi ne derece doğrudur bilmiyorum. Filipinlilerden kaçarken, bota bağlı bir makineli tüfekle toplamda 500 kadar kişiyi tek görevde öldürmenin oyunlar dışında mümkün olduğunu pek sanmıyorum ben.

Danger Close çoklu oyuncu moduna da el atıp DICE'ın elini eteğini oyundan çekmesini sağlamış durumda. Fakat yapımcıların ağzından bu modda neler değişeceğini veya neyi tam olarak amaçladıklarını öğrenemedik. Genel olarak bildiğimiz şeyler de oldukça sınırlı. Eski oyunda olduğu gibi El Kaide yerine doğrudan 12 özel timden birini kontrol edeceğimiz, öğrendiğimiz az şeyden biri. İki tarafın da iyi olması aslında oyuncular için önemli olmasa da genel olarak *Medal of Honor* serisi için önemli. Hatırlayacak olursanız *MoH* daha önce gençlere terörist olarak oynamayı imkân veren yapısı yüzünden medya tarafından çok eleştirilmişti. Çoklu oyuncu modlarını tahmin etmek gerekirse, 5 veya daha fazla takımdan oluşan bir ölüm kalım modu fikri hoşuma gitmiyor değil. Oyuncuya ilk oyundakine göre daha fazla serbestlik ve seçme şansı sunarlarsa ve hepsinden önemlisi *Call of Duty* olmaya çalışmazlarsa bence *MoH Warfighter* çoklu oyuncu modlarında da rağbet görebilir.

HEYECANLANSAK MI?

Bu noktadan bakınca *Medal of Honor Warfighter* bir oyuncuyu heyecanlandırabilecek çok sayıda yenilik ve önemli detaya sahip gibi duruyor. Frostbyte grafik motoruyla hazırlanması bile zaten benim için başlı başına önemli bir neden. Bunun haricinde Tier 1 ve pek çok önemli özel timi aksiyona içeriden bakan insanlar tarafından görebilecek olmak ve elbette ki düzgün çok oyunculu modlar fena halde hoşuma gitti. Bu durumda yapılması gereken tek bir şey kalıyor, o da hem oyucuların hem de Danger Close'un *Call of Duty* gibi bir oyunun varlığını tamamen unutması. *Medal of Honor* ne sunarsa sunsun, eğer bir başka oyunun gölgesinde kalacak ve beklentilerini rakibinin özellikleri üzerine kurmaya kalkarsa korkarım ki tutması imkansız. Bu oyunun nasıl üretildiği kadar, nasıl pazarlandığıyla da alakalı oldukça önemli bir sorun özünde.

Yine de gördüklerim, oynanış sunumu ve röportajlar bana *Medal of Honor*'ın bu sefer şeytanın bacağını kırarak başarılı olacağını söylüyor. Bu noktadan sonra yapabileceğimiz tek şey beklemek ve modern savaşın bize neler sunacağını görmek olacak.



Fırtınalar ve doğal afetler elit bir özel timi durduramazlar. Unutmayın, bu askerler kötünün kötüsü için eğitildiler.

Kimyamız tutuyor mu?



Zaten hepimiz asker doğmuyor muyuz?





Bu ekibin kaynaşmak için paintball oynadığını sanmıyorum.





Seçin birini...







KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 23 Kasım 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.medalofhonor.com



Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Oyun Yapmak: Zor Zanaat

Beş senedir profesyonel olarak oyun geliştirmekle uğraşıyorum. Elbette bu süre zarfında pek çok şey öğrendim. Ama içlerinde belki de en önemli ders şu: Hiçbir zaman oyunun-la ilgili internette yazılanları okuma. Okursan ciddiye alma. Ciddiye alırsan cevap yazmaya kalkışma. Cevap yazarsan... Allah seni bildiği gibi yapsın.

Ama tabii insanoğlu her zaman iradeli olamıyor. Geçenlerde yine WoW'un oyuncu kaybetmesiyle ilgili bir makale gördüm. Öncelikle, sekiz senelik bir oyunun ilk defa oyuncu kaybetmesine "E bi müsaade edin de olsun o kadar" diye karşılık vermek istiyorum. Ama bu ayrı bir yazının konusu. Boş bulunup bu bahsettiğim makaleyi ve çok daha önemlisi, altındaki yorumları okumaya koyuldum.

Birinci yorum: *"World of Warcraft eskiden 'hardcore' bir oyundu, herkes oynayabilsin diye basitleştirdiler, çocuk oyunu yaptılar. Burning Crusade sonrası WoW'un oyuncu kaybedip batacağı belliydi."*

Hemen altında başka birisi: *"Gittikçe oyunu zorlaştırdılar, kocaman organize bir guild'iniz olmadan oyunda hiçbir şey yapamaz oldunuz, elbette insanlar oyunu bu yüzden bıraktı."*

Şimdi, kendinizi WoW ekibinden herhangi biri olarak düşünün. Oyuncularınızın ne düşündüğü önemli ve onları mutlu etmeye çalışmalısınız, değil mi? Peki, bu durumda ne yapardınız? Ne yaparsanız yapın bu oyunculardan birini, belki ikisini birden kaybedeceğiniz kesin. Ya da... Öyle mi acaba?

İşin gerçeği şu ki, oyunculara doğrudan ne istediklerini sorarak oyununuza faydadan çok zarar getirebilirsiniz. Bu, onların isteklerini umursamamak gerektiği anlamına gelmiyor. Bilakis, oyunlar elbette oyuncular olmadan bir anlam ifade etmiyor. Ancak yapılması gereken, oyuncuların davranışlarını gözlemleyip kendi sonuçlarınızı çıkarmak. Yani ne kadar imkansız gözükse de aslında bu yukarıdaki iki şahıs aynı anda oynadığı oyundan memnun kalabilir. Yalnız bunun için onların gerçekte ne istediğini anlamalısınız, ve bu maalesef çoğu zaman kolay bir iş değil. Konuyu sanırım en güzel özetleyen, otomobilin mucidi Henry Ford'un söylediğine inanılan bir söz: "Eğer müşterilerime ne istediklerini sorsaydım bana daha hızlı bir at istediklerini söylerlerdi".

KULLANICI DENEYİMİ HER ŞEYDİR

Bir başka örnek: Oyunlar yapım aşamasındayken sık sık küçük gruplara oynatılır ve bu kişilerden belli konularda fikir belirtilmeleri, not vermeleri beklenir. Bu testlere "focus test" (odaklanmış test) deniyor, bizse bu olaya kendi aramızda "tissue test" (mendil testi) ismi koymuştuk, zira sonuçları bazen yapımcıları ağlatabiliyordu! Medal of Honor'ın yapımı sırasında böyle bir test yapmaya karar verdik. Oyunun hemen hemen aynı versiyonunu iki farklı gruba oynattık. Aradaki tek fark bu iki versiyon arasında ses kalitesinde ciddi gelişme kaydedilmesiydi. Ancak şaşırtıcı şekilde daha kaliteli seslere sahip versiyonuna test edenler tarafından verilen ses skoru neredeyse aynıydı. Bundan daha da şaşırtıcı olan ise, bu grubun grafiklere neredeyse %15 daha yüksek puan vermesiydi. Yani, oyununuzun seslerini iyileştirirseniz, oyuncular grafiklerin daha iyi olduğuna inanabilir! Aslında çok şaşırtıcı değil, insan doğasının ve algılarımızın küçük oyunları bunlar, bir gün kendi oyununuzu ya da filminizi yaparsanız mutlaka göz önünde bulundurmanız gereken şeyler.

Oyununuzun seslerini iyileştirirseniz, oyuncular grafiklerin daha iyi olduğuna inanabilir!

Verdiğiniz her karar, oyununuzla ilgili değiştirdiğiniz her şey istisnasız biçimde birilerini mutsuz edecektir. Eğer bundan çekinmeye başlarsanız bu sefer de oyununuz aynı kalır (çoğu "senelik" oyunda gördüğümüz gibi), dolayısıyla yine eleştirilirsiniz. Bu yüzden cesur olmak lazım, arada hatalar, yanlış yollara sapmalar olsa da arayış her zaman uzun vadede faydalıdır, bence oyuncular tarafından takdir edilmelidir.

Örneğin eminim eski RPG'lerdeki (Eye of the Beholder, vs.) sabit harita sisteminden bugünkü oyunlardaki "basitleştirilmiş" haritalara geçiş birilerini rahatsız etmiştir. Ama geriye dönüp baktığınızda, yeni sistemin çok daha kullanışlı ve mantıklı olduğu bence apaçık. Aynı rahatsızlığı bugünlerde Diablo'yla ilgili eleştirilerde görüyorum. Elbette oyunu mümkün olduğu kadar büyük bir kitleye ulaşılabilir kılmak bu değişikliklerin önemli bir sebebi. Ama her şey bundan ibaret değil. Yapılan her değişiklik doğru olmayabilir, fakat hepsi uzun ve planlı bir arayışın sonucu. Tavsiyem, oyunların evrimine önyargısız biçimde yaklaşmanız, verilen kararların arkasında yatan nedenleri göz önünde bulundurmaya çalışmanız. Pek çok oyun stüdyosu bloglarında bu tarz konulara açıklama getiriyor ve bunları değerlendirmek faydalı olacaktır.

Sonuç olarak, gördüğünüz gibi oyun yapmak karmaşık ve ideal bir çözümü olmayan bir süreç. Herkesi memnun etmeniz mümkün değil. Çoğu zaman yapabileceğinizin en iyisi, "yeterince" büyük bir kitleyi "yeterince" mutlu etmeye çalışmak. Neyse ki bu bile oyun piyasaya çıktğında kendinizi iyi hissetmenize yetiyor. Forumları okumadığınız sürece!



OYUNEZER!

BIRAK ÇÖKSÜN, DÖNERSE SON SAVE'İNDEN DEVAM EDERSİN

Çarklarını bizzat biz oyuncuların çevirdiği şu sisteme hele bir de dışarıdan bakın… Oyunlarla kurduğumuz ilişkide, kaprisli bir aşıktan ne farkımız var? Durmadan dırdır! Yok "O günkü karakterini hiç beğenmedim", yok "Bu diyaloglar sana yakışmadı", yok "Beklemekten ağaç oldum, hâlâ mı hazırlanıyorsun", yok "Beni param için seviyorsun"… Ve daha neler neler...

HANIM, POSTALIMI GETİR!

Arkadaşım, bir şeyi de beğensen ya? Bir oyuna da "Seni olduğun gibi seviyorum" diyebilsen mesela? Mümkün mü? Valla gidişata bakılırsa hiç mümkün falan değil. Allahtan oyunlar sabırlı, "Ay bi düş yakamdan artık" demiyor. Düşünsene, bir akşam eve geliyorsun, bilgisayarının masaüstünde Veda.txt isminde bir not, mesela itip kaktığın o *Mass Effect* bütün save'lerini de toplayıp gitmiş, seni terk etmiş… Nasıl olurdu acaba?

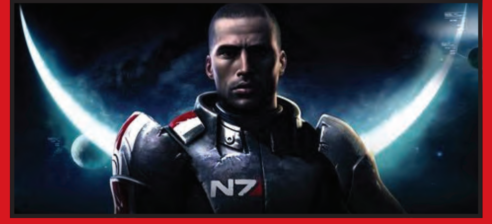
Tabii ki her oyunu sevmek, boynumuzu büküp oynamak zorunda değiliz. Tabii ki beğenmediğimiz taraflarıyla uğraşacağız, arkasından atıp tutacağız. Zaten bunları yapmayacak olsak bu kadar insanın bu dergide işi ne? Sabahtan akşama Dante'nin sapı, *Portal*'ın çöpü şeklinde, kılı kırk yararak oyun inceliyoruz sonuçta. Yani oyunlara laf edilmesiyle bir problemim yok. Fakat kardeşim, ağlaya ağlaya oynamak nedir! İlle de gerçek ilişkilerin gibi travmatik, tüm büyük aşklardan beklediğin gibi aşırı dramatik olmak zorunda mı oyunlarla arandaki şey? Bırak, oynama, sana başka oyun mu yok allasen!

ÜFF SNNE BE SLK!

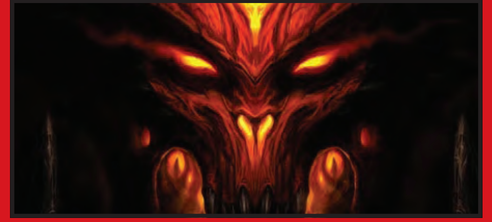
Burada tek suçlu oyuncular değil ama… Her karşılıklı ilişkide olduğu gibi iki tarafın da kendince hataları var. Yani diyorum ki, keşke oyunlar da bu kadar sadık, bu kadar uysal olmasa, her itilip kakıldığında yalvarmaya başlamasa… Sen "Sevmiyorum ulan seni" diye hırçınlaştıkça, oyun "Dur gitme, bu sorunu çözebiliriz, bir dahaki DLC'de her şey farklı olacak, söz veriyorum, ühü" moduna girmese… O zaman bu kadar şımarabilir miydik? Kadir kıymet bilmezliğimize acı bir cevap alsak, mesela sabrının sınırına gelen oyunumuz orta yerinden çökse, bir daha da açılmasa Sixaxis'i önümüze koyup "Allahım n'aptım ben!" diye düşünmez miydik?

Nitekim ortada aynı "eski sevgili sendromu" gibi bir "eski oyunlar hastalığı" gerçeği var. Ne zaman çoktan tarih olmuş bir oyunun lafı açılsa iç çektiğin yalan mı? Cep telefonu melodinin *Metal Gear Solid*, masaüstündeki duvarkağıdın *Baldur's Gate* olduğunu, sağda solda "*Syberia*'yla çıktığımız yolculukları özlüyorum" dediğini, zaman zaman tuhaflaşıp "bu koku bana *Sanitarium*'u hatırlatıyor" falan gibi iyice melankoliye bağladığını inkâr edebilir misin? E ne farkı var bunun eski sevgiliden?

Burada karşıma tüm oyuncuları alıp çatır çatır kavga etmeme de bakmayın, kendimi bu saplantılı oyun-oyuncu ilişkisinin dışında tuttuğum yok. Ben de Okami'nin adını duyunca uzaklara dalıyorum, "*The Last Guardian* aynı *ICO*'nun karakterinde olacakmış" dendi mi "Acaba aramızda bir kıvılcım yanar mı, bana onun gibi bakar mı" diye heyecan yapıyorum, "Yeni *Psychonauts*'un çıktığı gün acaba ne giysem" diye düşünüyorum (hehe, tamam, bu kısmı sadece kadın okurlarımız anlar, hepiniz birden üstünüze alınmasanız da olur)… Ama en azından oyunlarla kanlı bıçaklı bir aşk yaşamıyorum. Beğenmiyorsam, eksik geliyorsa, fazla zorluyorsa, karaktersizse, "aman ya çok aksiyon olmuş"sa bırakıyorum peşini, nedir yani… Yok keyif almadığım halde vazgeçemiyorsam da susup oturuyorum, demek ki var bir cazibesi. Mesela yıllar önce yakamı kaptırdığım bir *Rise of Nations* vardı, hiç unutmam, iki buçuk yıl falan oynamıştım oyunu. Her defasında farklı bir tat yakaladığım, oyunu kusursuz bulduğum için mi? Hayır tabii ki. Ama tüm kusurlarına rağmen bağlanmıştım işte... Aradan bir beş altı yıl geçtikten sonra bütün oyunlar için hissettiğimiz şey bu değil mi zaten?



Tamam, bir Alex değil ama bu kadar üstüne gitmeniz gerekiyor muydu? Ayrıca nasıl Alex olsun, adam kaleci.



Şu an bu gözlere bakmaya kıyamıyoruz, içinde ne derin manalar buluyoruz... Ama hele bir cicim ayları bitsin...



...hepimizin içindeki "kızgın Alman çocuk" ortaya çıkıp klavyeyi de kendini de parçalayacak.



The Last Guardian'ın aslında çoktan tamamlandığını, sadece oyunculardan korktuğu için çıkamadığını biliyor muydunuz?



Ama konu Companian Cube olunca akan sular duruyor. Aşkın kübik hali.

AYIN EZENİ



Serpil Ulutürk

Serpil'in ofis içinde de sadık okurları var. Bu ay bir anda, apansız Oyunezer yazdı Serpil. Klavyesinden sadece tashih değil, cümle tıkırtıları geldiğinde gözlerindeki değişimi görmekse en az onu okumak kadar keyifli... Postalının bıraktığı iz, damağımızdaki tada eşit. İkisi de silinmiyor, ikisi de kalıcı.


C
M
Y
CM
MY
CY
CMY
K


monster



DOTA 2

GERÇEK DOTA İÇİN VANAYI NE TARAFA ÇEVİRMELİYİZ? -CAN ARABACI & EKREM ATAMER

YETENEKLİ OYUNCULARIN oyun piyasasına olan etkisinin farkında mısınız? Bir grup mod yapımcısının elinden çıkan modun teki, çok popüler bir oyunun kendisinden bile daha çok bilinir ve oynanır hale gelebiliyor mesela. Şaka değil, *Warcraft III* için "*DOTA*'nın ev kurmalısı" tanımının yapıldığını bile duymuşluğum var. *(Bu tıpkı bir televizyon dizisi haline gelince Aşk-ı Memnu hakkında dönmeye başlayan "kitabı çıkmış, duydun mu" muhabbetine benziyor -Serp.)* DOTA öyle bir noktaya, öyle bir popülerliğe ulaştı ki artık kendi başına bir oyun türü, bir marka haline gelmiş durumda.

Şimdi doğruya doğru, şahsen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena – *DOTA* kendi türünü yarattı demiştim değil mi?) delisi bir oyuncu değilim. Orijinal *DOTA*'ya ucundan kıyısından bulaştıktan sonra *DOTA*'nın altındaki imzanın el değiştirmesi, takımın büyümesi, küçülmesi, sonra da çil yavrusu gibi dört bir yana dağılıp farklı farklı oyunlarla uğraşmaya başlamasından sonra ne *Heroes of Newerth* ile, ne de yakın çevremin kolumdan tutup sürüklemek suretiyle oynattığı *League of Legends*'la çok haşır neşir olabildim. Ama işin içine Valve girince durum değişti. Herkesin zorla içine iteklemeye çalıştığı ama bir türlü söz geçiremediği ayaklarım, bir şekilde MOBA denizinin ortasında çıpır çıpır oynamaya başladı.

SU ÇOK GÜZEL, GELSENE!

Benim gibi bir MOBA amatörünün bile gözünden kaçmayacak şekilde orijinal *DotA*'nın neredeyse birebir aynısı *DOTA 2*. Oyunun temel oynanış mantığı, mekanikleri, alışması zaman ve ustalık isteyen püf noktalarına kadar Valve her şeyi kendi ortamına birebir taşımış. Tabii gereken yerlere ufak tefek sihirli dokunuşlar eklemeyi de ihmal etmemiş orijinali korurken. Ama benim asıl beklentim, *DotA*'yla yeni tanışacak olanlara yönelik bilgilendirme yapacak bir eğitim ve antrenman bölümünün varlığıydı. Zira *DotA* ve türevleri öyle öğrenmesi çok basit, direkt ustalaşabileceğiniz bir yapıya sahip değiller. Üstelik oyuncu kitlesi de genelde biraz fazla elitist olduğundan çömez oyunculara kötü davranılmasından tutun da gözünün yaşına bakmadan oyundan atmaya kadar giden şekillerde muamele gösterildiğinden Valve'ın bu konuda daha duyarlı davranmasını beklemiştim açıkçası. Her ne kadar ilk oyununuza girmeye çalıştığınızda seçeceğiniz zorluk seviyesi bu öğrenme aşamasını biraz daha çekilir kılsa da, ana menüde bulunan "Learn" kısmının sadece oyunda seçebileceğiniz kahramanlar hakkında kısa bilgiler veren bir menüden ibaret olması ve oyun dinamiklerine dair eğitim vermiyor oluşu üzücü. Yine de çok yüklenmemek lazım, sonuçta oyun henüz beta aşamasında, ileride bu konudaki beklentilerimizi karşılayacak eğitim bölümleri eklenebilir oyuna.



DOTA 2'nin kahraman listesi şimdiden geniş sayılır. Yine de gözlerimizin aradığı, eklenmesi gereken daha çok kahraman var.

Rakiplerine uymaktan geri kalmayan DOTA 2'nin alışveriş listesi DotA'ya göre çok daha kullanışlı.



DOTA 2, Heroes of Newerth'ün en başta düştüğü hataya düşmeyerek tamamen ücretsiz, free-to-play bir oyun olarak piyasaya çıkacak.

Amatör *DotA* oyuncuları için durum böyle, gelelim *DotA* kurtlarının karşısına çıkacaklara... İlk tavsiyem, kendinizden ne kadar emin olursanız olun, önce bir botlara karşı diğer oyuncularla co-op oynayarak elinizi *DOTA 2*'ye alıştırın. Oyunun hamuru aynı olsa bile, yeni baharatlar, yeni tatlarla daha farklı bir yemek sonuçta önünüzdeki. Seçebileceğiniz kahramanlara şöyle bir göz attığınızda hangi kahramanın hangi *DotA* karakterinden esinlendiğini aşağı yukarı kestirebilirsiniz rahatlıkla. Bazı nedenlerden ötürü (bkz. "Gereği Düşünüldü" kutucuğu) Valve doğrudan *Warcraft III*'teki karakterlerin modellerini ve isimlerini kullanamasa da, birçoğunu ilk bakışta tanıyacaksınız yine de. Çoğu karakter gerek silüetleri, gerek isimlerindeki atıflar, gerekse de yetenekleriyle daha ilk bakışta hangi karakterden esinlenildiklerini belli ediyor genelde. Muhtemelen bu yüzden, eliniz doğrudan alıştığınız, sevdiğiniz karakterlere gidecektir ilk olarak. Karakter seçtikten sonra ise kendinizi alışıldık, sevilesi *DotA* arenasının içerisinde bulacaksınız. Tabii *DotA* aslen bir *Warcraft III* modu olarak tasarlandığından yapılabilecekler konusunda bazı kısıtlamaları vardı. Özellikle de söz konusu olan inventory yönetimi olunca. Valve *DotA*'yı kendi gemisine almanın avantajını iyi kullanarak öncelikle oyunun teknik yetersizliklerinden doğan engelleri budamış *DOTA 2*'de (Orb Effect karmaşasına son!). Özellikle yine MOBA'lara yeni alışan oyuncuların kafasını fazlasıyla karıştıran eşya alma-birleştirme ve satma işlemleri çok daha kolay, çok daha akıcı hale gelmiş bu sayede. "Hangi eşyayı almalıyım?" sorusunu sormak yerine seçtiğiniz karaktere göre size tavsiye edilen eşyaları tek tıkla görüp bir de sağ tık yaparak satın alabiliyorsunuz. Bu özellik diğer popüler MOBA'lar olan *League of Legends* ve *Heroes of Newerth*'te de vardı gerçi, ancak *DotA* için yeni bir özellik sonuçta. Hani olmaz ya, "Daha da kolay olsa" diyorsanız onu da düşünmüş Valve. Eşya alma ve birleştirmeyi oyunun ayarlar kısmından yapay zekâya vererek eşyaların etlisine sütlüsüne karışmamayı da tercih edebiliyorsunuz. Artık oyun mekaniklerine iyice alışmış oyuncuların pek tercih edeceği bir seçenek değil ama bir anda oyunun her alanında karakterini geliştirmeye yetişemeyenler için oldukça yararlı (bu diğerlerinde yok işte).

Warcraft III'ün çizgi-filmimsi grafik yapısından sonra Valve'ın da buna benzer bir tasarım stili kullandığını görmek şaşırtıcı değil. Grafikler tabii ki bundan 10 sene öncesinin oyunu olan *Warcraft III*'e göre çok daha güzel gözüküyor, ama tek olayları cicili bicili grafikler değil. Seslendirmeler, grafik ve müziklerin verdiği

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

MOBA oyun türünün ilk atası olan ve her şeyi başlatanın aslında *DOTA* olmadığını biliyor muydunuz? Türün asıl doğuşunu sağlayan, *Aeon of Strife* (AoS) adındaki bir *StarCraft 1* haritasıydı. *Warcraft III*'te *Three Corridors* ve türevleriyle devam eden tür, sonunda *DotA* ile yükselip bugünkü popülerliğine kavuştu.

GEREĞİ DÜŞÜNÜLDÜ!

Oyun sektöründe firmaların belli bir oyunun ismini elde etmek için birbirini yemesine alışığız. Ama Blizzard ve Valve gibi iki saygın firmanın böyle bir mücadele içine girmesi pek alışık olduğumuz bir şey değil. Davanın içeriği oldukça enteresan: Valve, *DotA* isminin haklarını kendi üzerine almak için, Blizzard ise bu teşebbüsü durdurmak için davalar açtılar. Malum, *DotA Warcraft III* harita editöründe oluşturulmuş bir mod ve bu editörün resmi sözleşmesine göre, Blizzard onunla yaratılan ürünlerin üzerinde her türlü hakka sahip. Ancak Valve, bu haklarda bir kesinlik olmadığını, bu yüzden de Blizzard'ın herhangi bir hak iddia edemeyeceğini savunuyor. *DotA* markasının Blizzard'ın geliştirdiği bir editörde, Blizzard'a ait model, ses, animasyon ve motor kullanarak yapıldığı, üstüne bir de geniş oyuncu topluluğu Battle.Net'te popülaritesini kazandığı düşünülürse Blizzard pek de haksız sayılmaz. Valve'ın oyunda birçok ismi (sadece sorun olmasını engelleyecek kadarcık) değiştirmesine rağmen hâlâ Blizzard oyunlarıyla özleşmiş bazı isimleri (mesela Windrunner) değiştirmeden kullanmaya devam etmesi de yangına atılan körük etkisi yapıyor. Blizzard davadaki amacının *DotA* isminin tekele alınmasını engellemek olduğunu söylese de, davanın sonucunun kendi oyunları olan *Blizzad DOTA*'yı da etkileyecek olduğu da bir gerçek. Sonuç ne olur bilmiyoruz ama umarım işler çirkinleşmeden, iki saygın firmaya da yakışacak şekilde çözüme ulaşılır...

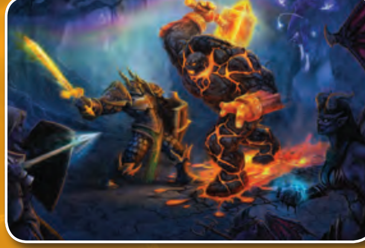


Karambolün ortasında kalmamak, yaşam sürenizi artırmanın en temel yollarından bir tanesi.



LEAGUE OF LEGENDS (LoL)

DotA'nın önceki yapımcılarından Guinsoo ve büyük topluluklarından birinin başındaki Pendragon'un kurduğu Riot Games'in oyunu *League of Legends*, diğerlerine nispeten daha insaflı bir öğrenme eğrisine sahip. Oynarken kafanızı yormanız gereken şeyler daha az, kaynak yönetimi diğerlerine nazaran daha rahat. Bunun dışında meta-oyundaki rün ve mastery seçenekleriyle belli bir özelleşme şansı da tanıyor. Benzerlikler ister istemez olsa da, kendine has kahramanlara ve eşyalara sahip. Birçok yüksek ödüllü turnuvası da olan oyun, ilginç bir şekilde basit bir replay sistemine bile sahip değil. Ücretsiz olan oyunun metadükkânında oynayarak kazandığınız IP ile sadece kahraman ve rün alabilirken, parayla alınan RP ile kahraman, rün, tecrübe-IP boostları (maçlardan daha çok kazanmanızı sağlayan) ve skin'ler alabiliyorsunuz. Legendary denen pahalı skin'ler hariç tüm skin'ler sadece doku değişikliğine yarıyor ve oynanışa bir etkileri yok.



HEROES OF NEWERTH (HoN)

"DotA'nın gelişmişi" şeklinde çıkışını yapan *Heroes of Newerth*, *LoL* gibi koptuğunuz oyuna yeniden bağlanma, tekrardan düzenlenmiş oyun içi dükkân gibi özellikleri güçlü bir motorla birleştiriyor. Icefrog'un da desteğiyle hayatına başlayan oyun, *DotA*'dan esinlenmiş birçok kahramana sahip. Çoğunun küçük ya da büyük değişikliklere uğraması ve yeni eklenen sayısız kahramanla, *HoN* ilk zamanlardaki "*DotA* klonu" yaftasını üzerinden bir hayli atmış durumda. İlk başta paralı olan ama bir süre önce F2P modeline dönen *HoN*, meta dükkânındaki hemen her şeyi oyun içi parayla almanıza imkân veriyor. Oyun içi anonsçular ("Double Kill!", "Multi-Kill!!" diye bağıran abiler ki bir tanesini *Duke Nukem*'e sesiyle can veren Jon St. John seslendirmiş), kurye skin'leri ve taunt'lara sahip. Özellikle skin'ler oldukça değişken, birçoğu yeni ses ve modeller de ekliyor. Oyunun gelişmiş bir replay sisteminin yanı sıra, arkadaşlarınızın oyununu canlı olarak izleminize ve hatta koçluk yapmanıza olanak veren başarılı özellikleri de var.



BLIZZARD DOTA

Bir Blizzard klasiği olarak sürekli ertelenmelerle boğuştuğu için hâlâ oynama şansı bulamadığımız *Blizzard DOTA*, tahminen *Heart of the Swarm*'un çıkışıyla birlikte bizlerle olacak. Evvelsi senenin BlizzCon'undan sonra yapımcıları yeterince tatmin etmediği için tamamen sil baştan yapılmaya başlanan *Blizzard DOTA*, muhtemelen diğer MOBA'lara sağlam bir rakip olmayı başaracak. Kahramanları tamamen Blizzard evreninin sevilen karakterlerinden oluşacak *Blizzard DOTA*'da listemiz diğerlerine göre biraz daha dar olacak, ancak yapımcıların söylediğine göre kahraman sayısının azlığını birbirinden çok ciddi şekillerde ve rollerde ayrılan karakterlerle kapatıyor olacaklar. Oynanış olarak şu an piyasadaki rakiplerinden bir hayli farklı olacağı ve muhtemel yeni sistemlerle dengeli oyun mekaniklerini birleştireceğini tahmin ettiğimiz *Blizzard DOTA*'yı denemek için fena halde sabırsızlanıyoruz. Eh, ne de olsa Blizzard bu. O yüzden bu modun kötü çıkma gibi bir ihtimali kesinlikle yok! (Fanboy detected.)

coşku oldukça güzel bir şekilde harmanlanarak, *DotA*'da olduğundan çok daha başarılı bir şekilde veriliyor. Özellikle kahramanların birbirlerine ve olaylara bağlı yaptıkları yorumlar zaman zaman sağlam kahkahalar atma sebebiniz olabilir. *(Valve FPS'lerini sevenlerin Tinker'a kulak kabartmasını tavsiye ederim. -Ekrem)*

BENİ BİR TEK SEN ANLADIN, AMA...

Gelelim en büyük sorulardan birine: *DOTA 2* paralı mı olacak, yoksa bedava mı? Bizzat Valve'ın bir numaralı ismi Gabe Newell tarafından açıklanan bilgiye göre *DOTA 2*, *Heroes of Newerth*'ün en başta düştüğü hataya düşmeyerek tamamen ücretsiz, free-to-play bir oyun olarak piyasaya çıkacak. Bu noktada Valve'ın *Team Fortress 2*'yi F2P yaptıktan sonra oyunu neredeyse bir "Hat Fortress"a çevirerek katlettiği düşüncesi tüylerimizi ürperttiyse de, Newell'a göre *DOTA 2* diğer oyunlara benzemeyen bir F2P sistemini benimseyecekmiş. Bedava olduktan sonra çok da sorun değil, yeter ki *TF2*'de olduğu gibi suyunun suyu çıkmasın...

Yazıyı ufaktan bitirirken sıra geldi akılları kurcalayan ikinci soruyu cevaplamaya: *DOTA 2* beklentileri veren bir oyun olmuş mu? Eğer sıkı bir *DotA* hayranıysanız ve beklentileriniz *DotA* anlayışına sadık kalınmasıysa, evet, *DOTA 2* kesinlikle özüne sadık kalmış, çizgisinden minimum ölçüde sapma yapan, o alışıldık vanilla *DotA*'nın çikolatalı versiyonu gibi olmuş. Ancak eğer beklentileriniz tonla yenilik, değişik oynanış elementleri ve orijinal oyunun yaptığı gibi türü baştan tanımlayacak değişikliklerse hayal kırıklığına uğrayacaksınız, zira alışıldık *DOTA 2* kalıbının altında orijinalinden farklı pek de bir şey yok.



DOTA 2'de eski oyuncuların anımsayacağı tanıdık yüzlere rastlayabilirsiniz demiştim ya, Heart of Tarrasque da onlardan bir tanesi...

Tür: MOBA
Yayıncı: Valve
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Platform: PC
Site: blog.dota2.com

TAZE DOTA'CININ EL KİTABI

> Ölmeyin! Ölünce kaybettiğiniz altın, nadiren kendinizi feda etmenize değecektir. Özellikle laning aşamasında rakibiniz hem altın, hem deneyim farkı açacak ve sizi zora sokacaktır.

> Takımınızla iyi anlaşmaya çalışın. Herkes arada öfkelenir ama mümkün surette buna kapılmayıp pozitif bir tavır sergileyin. Etrafa tükürük saçmanın yapacağı tek şey, takımınızı daha çok germek ve oyunlarını daha kötü hale getirmek olacaktır.

> Son vuruşları almaya alışın. Oyunda sahip olabileceğiniz en önemli yeteneklerden birisi kuşkusuz son vuruş almayı öğrenmek. İyi creep öldürüp deny'layan bir ikili, 2v1 bir lane'de bile seviye olarak önde olmayı başarabilir.

> Erkenden lane hakimiyeti kurup ilerlemek, eğer özel bir strateji seçmediyseniz, tehlikelidir. O yüzden otomatik saldırı yerine son vuruş yapın, alan büyüleri atmaktan kaçının. Erken fazla ilerlerseniz, düşman kulesinin yanında gank'e açık olursunuz. Rakibiniz de taciz edilme korkusu azalmışken creep'leri toplayabilir. Sizin de kovalamanız zor olur. Oysa lane ortalardayken hem saldırdıktan sonra kovalama payınız olur, hem rakibinizi taciz etmeye devam edebilirsiniz, hem de gank'lere karşı daha korunmalı olursunuz.

> Taciz etmeyi unutmayın. Rakibinizin gücünü inceden inceden azaltmak, gank için ortam hazırlayacağı gibi, rakibinizi de gerecek ve karşı saldırıları azaltacaktır.

> Oyunu sadece teknik olarak düşünmeyin, karşınızdakiler insan, unutmayın. Rakibinizi tartın, size nasıl tepki verdiğini inceleyin. Eğer her öne çıktığınızda saldırıyorsa, bunu kullanıp mana'sını bitirmesini sağlayabilirsiniz ya da dostunuz gank'e geldiğinde rakibinizi tuzağa çekebilirsiniz.

> Kahraman seçerken eğer rastgele insanlarla oynuyorsanız, takımın eksiğini kapatmaya çalışın. Eğer belli bir rolü kapayamayacağınızı düşünüyorsanız ya da sadece belli bir role alışıksanız, seçim sırasında bunu söyleyin. 5 tane carry ile başlamak inanın iyi bir fikir değil (gerçi özel stratejiler uygulanabilir, orası ayrı).

> Rolünüzü ve kahramanınızı öğrenin, takımınızdakilerle de anlaşın. Support oynuyorsanız mümkün surette kill'leri bırakın, ormanı parselleyin, haritayı Ward'layın. Carry'niz saldırı altındaysa bölmeyin, initiator'sanız takımınızla konuşup saldıracağınızı belirtin...

LÜGAT-I DOTA

Not: Rolleri açıklarken genelleme yaptığımızı lütfen unutmayın. Rollerin hiçbiri %100 kesinlikte değildir. Yeri gelir carry ward koyar, yeri gelir ganker oyunun ilerleyen safhalarında destek çıkar...

Carry: Oyunun başında takımı tarafından "taşınan", kasmasına yardım edilen, eşyalarını aldıkça işleri tam tersine çevirip kendisi takımı sırtlanan roldür. Genellikle Agility kahramanlarından çıkar.

STR/AGI/INT Hero: Ana özelliğine göre kahramanların gruplandırılışını ifade eder. Ana özelliğiniz arttıkça, standart yararın dışında verdiğiniz hasar da artacaktır.

Support: Amacı takımı ve özellikle de "Carry"yi desteklemek olan rol.

Ganker: Oyunun başları ve ortalarında düşmanları ve özellikle de rakip Carry'leri bulup öldürmek, taciz etmek ve sonlara doğru da kilit hedefleri indirmekle görevli rol.

Initiator: Savaşları başlatmaklı görevli rol. Çoğu zaman STR ağırlıklı Tank kahramanlarından seçilir.

Tank: Düşman saldırılarına diğerlerinden daha çok dayanan, daha çok hasar almaya ve ayakta kalmaya müsait kahraman.

Squishy: Kolay ölen, iki gıdım canı olan kahramanlar.

Glass Cannon: Squishy'nin sağlam hasar veren versiyonu. İki gıdım canı vardır, o ama o iki gıdım canı alana kadar düşmanın canına ot tıkar.

Burst: Bir anda verilen ani hasar.

Gank: Rakip kahramanları öldürmek üzere yapılan saldırı. Çoğu zaman sayı ya da taktik avantaj durumu belirlenir (kuleye saldıran bir kahramanın arkasından gelerek kuleyle araya sıkıştırmak gibi).

(Tower) Dive: Rakip kule dibinde savaşa girmek.

Creep: Sizin ve rakibin üssünden otomatik çıkan, yapay zekâ kontrolündeki yaratıklar.

Mega Creep: Creep'in daha güçlü ve koydu mu oturtan versiyonu.

Barracks/Rax: Üssünüzden Creep çıkartan binalar. Melee/Ranged binanızı kaybederseniz, karşı taraftan melee/ranged birimler daha güçlü çıkarlar. Hepsini kaybederseniz Mega Creep çıkartmaya başlarlar.

Lane: İki üs arasındaki üç koridor.

Push: Creep'leri hızlıca öldürerek rakip kuleleri indirmek ve ilerlemek.

Backdoor: Creep'lerin ilerlemesini beklemeden rakip binalara saldırmak. Çok hoş karşılanmaz ama geçerli bir stratejidir (buna karşı çantanızda Teleport parşömeni bulundurmak akıllıcadır).

SS/Miss/MIA: Missing (In Action); söyleyen kişinin bulunduğu koridorda rakip olmadığı anlamına gelir. Yanına ek bilgi verilebilir: ss1 – bir kişi eksik, ss nip – sniper eksik gibi.

Juke: Görüş alanını ve haritadaki giriş-çıkış, ağaç ve yükseltileri kullanarak peşinizdeki kahramanı şaşırtıp kaçmak.



Dragon Knight'ın "Ulti"si hep ejderha olmak isteyenlerin derdine derman oluyor.

VALVE

DOTA 2 BETASINA DAVETLİSİNİZ!

DOTA 2 beta ön incelemesini okudunuz, muhtemelen etkilendiniz ve canınız oyunu denemek istiyor. O zaman sizler için güzel bir haberimiz var. TRDotA (.net) – Valve işbirliğiyle **30 okurumuzu** betaya davet ediyoruz!

Ne yapmalısınız?

Öncelikle www.oyungezer.com.tr/dota2-beta-cekilisi adresine gitmelisiniz. Buradaki kayıt formundaki kod kısmına **OGZ-DOTA2BETA** yazmalısınız. Diğer bilgileri de doğru ve eksiksiz yazdıktan sonra bir adet çekiliş hakkı kazanıyorsunuz (aynı bilgilerle ikinci kez kayıt olamazsınız). Kayıt yaptıran okurlarımız arasından 30 kişi seçip bunları yine **oyungezer.com.tr** adresinden duyuracağız. Key'leri de kayıt olunan e-posta adreslerine yollacağız. Son katılım tarihi **28 Mayıs** (12:00), kazananları duyuracağımız tarih 29 Mayıs (12:00).

TRDotA.net ekibine ayrıca teşekkür ederiz. Bizlere beta key sağladıkları için eminiz ki DotA'cılar da kendilerine teşekkür etmek isteyeceklerdir. Sitelerine gidecek, içeriklerinden faydalanacak ve birikimlerini paylaşacaktır. DotA severler adına güzel bir topluluk sizi karşılacak, hiç merak etmeyin. Valve'ı da buradan öpüyoruz :)



BOL ACILI BİR FPS ÇEK USTA, COD'DAN OLSUN, SICAK SICAK YİYELİM!
- TUĞBEK ÖLEK

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Los Angeles'da gün kararıyor ama saatin gün batımına ermesinden değil. Göğü karartan kovanından kızgınca gökyüzüne fırlamış bir arı sürüsü gibi uçuşan drone'lar. Yüzlerceler, binlerceler ve gözün görebildiği her yerde kaynaşıyorlar. Ateş yağıyor gökten, bu canavar sürüsü şehri korumak için çabalayan askerleri gördüğü anda vuruyor, yerde ve gökte... Bir avuç savaş uçağı umutsuzca aralarında uçup birkaç tanesini vurmaya çalışıyor. Şehrin dört bir yanından dumanlar yükseliyor. Sokaklar, gökdelenler ateş içinde.

Otoyolda iki zırhlı araç hızla ilerliyor, dört bir yanlarına düşen roketlerle parçalanıyor yol ama onlar tam gaz ilerliyorlar. Bu cehennemden çıkmaları lazım, çünkü çok değerli bir kargoları var, Amerika Birleşik Devletleri Başkanı. Sonunda önlerindeki otoyol tamamen çöküyor ve araçlarını terk etmek zorunda kalıyorlar. Harper koluna girdiği başkanı sürüklerken bağırıyor: "Mason! Mason! Keskin nişancı tüfeğini al! Bizi koruuu!!!"

Los Angeles bir cehennem, yıl 2025.

-TUĞBEK ÖLEK

Bu yıkıntılar oyunun çok oyunculu haritalarından birinden. Ortam, çok oyunculu modun Black Ops'a göre hayli değişeceğinin işaretlerini veriyor.





Kulağa bilimkurgu hikâyesi gibi geliyor. Dünyalar Savaşı veya Kurtuluş Günü benzeri bir filmden bir sahne sanki. Uzaylılar mı saldırdı dünyaya? Hayır. Tanrıların gazabı mı? Hayır. Post-apokaliptik bir anime mi bu? Hayır. Hiç beklenmedik şekilde *Call of Duty: Black Ops 2*'den bir sahne bu. Evet, *Black Ops 2*'nin yapıldığını biliyorduk ama neye benzeyeceğine dair hiç fikrimiz yokmuş meğerse.

Los Angeles günlük güneşlik, yıl 2012. Treyarch'da geçecek bütün bir günün tam ortasında mola vermişiz. Kaliforniya güneşi kemiklerimi ısıtırken, bir yandan Mark Lamia ile yapacağım röportajda ne sorsam diye düşünüyorum, bir yandan da Norveç'ten gelen iki oyun editörüyle sohbet ediyoruz. "Nasıl buldun oyunu?" diye soruyor bir tanesi.
- Bilmem… Çok *Black Ops* gibi hissettirdi. Şaşırdım açıkçası.
- Ama *Black Ops* zaten oyun.
- Evet ama 2025'te geçince *Modern Warfare*'e benzeyeceğini düşünmüştüm. Ama tersine her şeyiyle *Black Ops* hissi verdi.

İskandinav meslektaşım onaylıyor bu görüşümü. Sanırım karşılıklı olarak şaşkınlığımızı örtmeye çalışıyoruz bir parça. Yıllarca oyun dergisinde editörlük yapıp da bu tarihte bir *Call of Duty* oyununa şaşırmak racona uygun düşmüyor. Ama şaşkınız ve saklamakta zorlanıyoruz, *Black Ops*'un yapıldığı Treyarch stüdyolarında geçen dört saatin, maruz kaldığımız bilgi bombardımanının ardından şaşkınız. Kimsenin bir sonraki *Black Ops* oyununun gelecekte geçeceğini tahmin ettiğini sanmıyorum. Öyle ya günümüz ve gelecek *Modern Warfare*'in alanıydı, *Black Ops*'unsa geçmişe ait olduğunu düşünüyorduk. Treyarch kuralları bozuyor, İkinci Dünya Savaşı'nda geçen üç *Call of Duty* ve Soğuk Savaş döneminde geçen ilk *Black Ops*'un ardından uzunca bir zıplayış yapıyor ve geleceğe gidiyor.

BABA, OĞUL, KÖTÜ ADAM

İşin ilginç yanı, 60 sene sonrasında geçmesine rağmen ilk oyuna direkt olarak devam oyunu yaptıklarını söylüyor Treyarch'ın başındaki Mark Lamia. İlk oyunun hikâyesi veya karakterleri unutulmuş değil. Evet 2025 yılındayız ama ana kahramanımız David Mason, ilk oyunun kahramanı Alex Mason'ın oğlu. Babası gibi bir gizli operasyon elemanı. Dünya yeni bir tehditle karşı karşıya: Menendez. Bu kötü adamla ilgili pek az şey biliyoruz şimdilik. Nikaragualı, çok zeki ve bütün dünyadan alınacak bir intikamı var. Kulağa pek klasik geliyor değil mi? Bütün *Call of Duty*'lerin kötü adamları buna benzer az çok. Ama Treyarch bu kötü adamın sıradan bir kötü olmaması konusunda kararlı.

Onun hakkında pek az ipucu verseler de oyunun hikâyesinin tamamen Menendez üzerine kurulduğunu saklamıyorlar. Klasik bir kötü adam olmayacağını da oyunun yönetmeni Dave Anthony şöyle anlatıyor: "Sopranos'u düşünün. Tony Soprano kötü bir adamdı. Ama sıradan bir kötü değildi. Seplerini, hislerini biliyorduk. Veya Dexter… Adam bir seri katildi ama onu anlayabiliyordunuz. Bizim de *Black Ops II*'de yaratmak istediğimiz bu". Sopranos ve Dexter diyince gönlümüzü hızla kazanıyor Dave ama yine de insan içinden "Hadi bakalım, Dexter gibi karakter yaratacaksınız ha? Yolunuz açık olsun" demeden edemiyor.

Hemen ardından Dave beni utandırmak istercesine *Black Ops II*'nin hikâyesi için David Goyer ile birlikte çalıştıklarını hatırlatıyor. Goyer ismi herkese tanıdık gelmeyebilir, ama bu usta Batman Dark Knight ve Blade serilerinin yazarı. Yani Heath Ledger'in ölümsüzleştirdiği Joker'in (bu sürümünün diyelim), altında onun imzası var. Kötü adam yaratma konusunda daha iyisini bulamazsınız sanırım. Üstelik David Goyer'in sıkı bir oyuncu olduğunun da altını çizelim.

Evet hikâye bu, biz David Mason'ız ve dünyayı yok etmeye kararlı Menendez'i durdurmamız gerekiyor. Ama bu karmaşık karakteri anlayabilmek için David babasının arkadaşı Woods'u ziyaret ediyor. Woods o sıralar ihtiyarlamış, 80'inin üstünde olsa gerek. Onun anıları üzerinden geçmişe, 1980'lere gidiyoruz ve ilk oyunun kahramanları Alex Mason, Woods ve Hudson'ın bu kötü karakter Menendez ile nasıl karşılaştıklarına şahit oluyoruz. Anlayacağı- >>


Treyarch ekibinin hedeflerinden biri 60 fps'den ödün vermeden konsolları PC grafiklerine yaklaştırabilmek.



Drone'ların saldırısı ağır hasar yaratıyor. Yukarıda gördüğünüz çökmüş otoyol, aslında Treyarch'ın stüdyosuna giden yol.

Drone'lar

Black Ops II'nin oynanışında geleceğin drone'ları büyük yer tutuyor. Henüz kullanılır halde olmasa da prototipi olan ekipmanlar bunlar. Oyun sırasında zaman zaman bizim yanımızda bazen de düşman kontrolünde olacaklar.



The CLAW
Çevresinde olup biteni algılayabilen ve kendi başına hareket eden bu drone'un önünde güçlü bir top, üzerinde ise 360 derece dönebilen bir taret var. Ağır zırhlı olduğundan yavaş hareket ediyor ama oldukça güçlü.



Quadrotor
Günümüzün popüler oyuncağı AR Drone'u anımsatan bu aracın aslında pek çok farklı prototipi mevcut ama henüz üzerinde silah olanını görmedik. Üzerindeki silah zayıf olsa da yakın hava desteği vermesi ve hareket kabiliyeti onu ölümcül yapıyor.

Senaryoda kutuplardan birini Çin'in temsil etmesi klişe icabı değil. Treyarch'ın elinde Çin ve dünyanın kalanı arasında halihazırda büyüyen bir krizin hikâyesi var.

>> nız ilk *Black Ops*'ta bu karakterlerin hiçbiri ölmemiş, işleri bitmemiş. Hatta bir noktada Dave bize başka bir karakteri hatırlatıyor; "Reznov isminde bir karakterimiz de vardı, sonunda hayali olduğunu anladığımız". Mark Lamia atılıyor diğer taraftan, "Yoksa öyle değil miydi?" Daha çok kafamızı karıştırmak istiyor Treyarch. Reznov hayali değil miydi!? Yoksa bizi büyük bir sürpriz mi bekliyor? Yüzlerindeki sinsi gülümseme bu konuda tek kelime etmeyip bizi delirteceklerine işaret, boşuna zorlamıyorum. Ama anlayacağınız oyunun bir kısmı *Black Ops I*'in hemen ardından 80'lerde geçiyor ve bu eski karakterleri oynama şansı yakalıyoruz. Diğer yandan, oyunun sadece beşte birlik kısmı olacak bu geçmişe gidiş.

DÜNYAYI YAKACAK 17 METAL

Menendez'in dünyanın canına okuma planları büyük. Ama buna imkan veren ortam aynı ilk oyundaki gibi Soğuk Savaş. Ama durun yahu, Soğuk Savaş bitmedi mi? Hani SSCB çöktü, duvar yıkıldı… Evet öyle ama bu başka bir Soğuk Savaş, gelecekte gerçekleşecek ve batılı güçlerle Çin arasında yaşanacak, oyun bunun ekseninde gelişiyor. Çin'in büyümesiyle dünya kutuplaşmış, iki blokun desteklediği küçük ülkeler arasında savaşlar yaşanıyor. Ortalık karışık anlayacağınız. Treyarch ekibi böyle bir hikâye yazarken de meydanı boş bulmanın rahatlığıyla sallamıyor. Dünyanın jeopolitik gidişatı konusunda uzun süre kafa patlatmışlar, okuyup araştırmışlar, "kahin" diye anılan uzmanlar-



Oyunun kahramanlarından biri de Harper. Bu arkadaşla pek çok görevde omuz omuza çarpışacağız. Her iki kolundaki cihazlar dikkat çekiyor.



Los Angeles'ta kaldığım otelin caddesi Pico'da Harper düşmanları temizliyor. Evet Los Angeles tehlikeli bir şehir ama şu anki halini yeğlerim yine de.

dan danışmanlıklar almışlar. Burada en öne çıkan uzmanları ise Peter Singer.

Washington'daki en önemli Think Tank gruplarından birinin direktörü Singer, dünya liderlerinin gidişatımız ve gelecek hakkında sık sık başvurduğu bir isim. Singer geçtiğimiz senelerde Treyarch ekibini Nadir Toprak Elementleri (Rare Earth Elements) ile tanıştırmış. Pek bir nadir olduklarından ve birbirlerine çok benzeştiklerinden periyodik tabloya dahi alınmayan 15 (+2) metal bunlar, kimyada Lantanit olarak da geçiyorlar. Bu nadir toprak elementleri ileri teknoloji cihazların üretiminde yoğun olarak kullanılıyor. Akıllı telefonlar, LCD televizyonlar, hibrid arabalar, bilgisayarlar, ileri teknolojili silahlar… Bugün para eden ne varsa içinde nadir toprak elementi var ve bu yüzden bu arkadaşlar petrolden daha kıymetli ve kritik hale gelmeye başladı. Haliyle yakın zamanda bir soğuk savaş çıkacaksa bir şekilde içine dahil olmaları pek muhtemel.

OYUN GERÇEK OLURSA?

Ama olay burada bitmiyor. Petrol yüzünden dünyanın neler çektiğini biliyorsunuz. Bugün dünya petrol üretiminin sadece %10'una sahip olan İran'ın başına gelenler ortada. Düşünün ki bu kıymetli metallerin %95'ini tek başına Çin üretiyor. Yani bugün Çin istese bütün dünyaya "Yok kardeşim size ileri teknoloji, dönün Nokia 3310'larınıza" diyebilecek bir noktada. Batının teknolojilerini avucunun içinde tutuyor. Eh, buradan çıkabilecek kıyameti varın siz düşünün.

Aslında düşünmeye çok da gerek yok çünkü bu kavga başladı bile. Treyarch hikâyesini bir seneden fazladır bu konu üzerine kuruyor olsa da geçtiğimiz iki ayda dünya gündemine oturuverdi bu meretler. Çünkü Çin bu metallerin ihracatını kısmaya karar verdi. Bunun tek bir anlamı var; ileri teknoloji ürünlerini ben üretirim, başkası üretmeyecek. Çin bununla da kalmayıp geçen sene kıta sahanlığı konusunda anlaşmazlığa düştüğü Japonya'ya ambargo uygulamaya başladı. Nadir toprak elementlerine ulaşamayan Japonya'nın teknoloji üretimi sıkıntıya girdi. Bunun üzerine Japonya da Kazakistan ve Vietnam ile ortak maden anlaşmalarına girerek kendi nadir toprak elementleri kaynağını yaratma derdine düştü. Hemen ardından tehlikeyi gören Güney Kore, sekiz milyar dolar harcayarak dünya üretiminin %10'unu stoklayacağını açıkladı. Bu kavga kıyamet ortamında ABD de boş durmuyor elbette. Müttefiklerini toplayıp Çin'i Dünya Ticaret Örgütüne şikayet ettiler.

Anlayacağınız Treyarch hikâyesini yazarken kapımıza dayanmış büyük bir krizi öngörüyor. Bu konuyla kafayı iyice de bozmuşlar. Mark Lamia'nın bize oyunu anlattığı üç saatlik sunumunda Obama'nın konu hakkındaki açıklamalarını, El-Cezire televizyonunun nadir toprak elementleri hakkındaki kısa bir belgeselini gösteriyorlar (bit.ly/IQeI3s). Bir oyun gösteriminden çıkıp dünya politikası üzerine bir seminer içinde buluyoruz kendimizi.

SAVAŞ KÖKTEN DEĞİŞTİ!

Metal Gear Solid 4'ün açılışını hatırlar mısınız? Tozlu bir yolda, bir çöl kasabasına doğru ilerleyen eski bir kamyonun üzerinde, o derin sesiyle Snake'in "Savaş değişti…" deyişini... Evet, savaş değişti ve *Black Ops II*'nin bugünden 13 sene sonra yaşanan savaşı da bildiklerimizden çok farklı. İnsanlardan çok drone'lar savaşıyor gelecekte, bilimkurgu değil, fantezi değil. Bu gerçek bugünden burada. Irak Savaşı'ndan önce (2001) ABD ordusunun elinde ancak bir avuç drone vardı ama savaşın beşinci senesine gelindiğinde (2008), drone sayısı 5.300'ü bulmuştu. Bugün ABD'nin sadece havada 7.500 drone'u var ve her üç uçağından biri insansız. Üstelik bunların önemli bir kısmını CIA kullanıyor (bit.ly/IBg18Y).

Geçtiğimiz 10 sene içinde drone'ların kullanımı savaşı öylesine değiştirdi ki, ABD toplam 323 milyar dolar bütçeli muhteşem F-35 uçağının üretimini bile kısmaya başladı. Çünkü drone'lar ucuz, üretimi kolay, hiç durmadan uçabiliyor ve düştüğünde kimsenin ailesine kötü haber vermek gerekmiyor. >>

Treyarch'ın danışmanları

Oyun endüstrisi öylesine gelişti ki bugün bir *Call of Duty* yapımcısının sahip olduğu danışmanlar dünya ülkelerinin çoğunda yok. Bunu görünce oyunların gerçekliğine şaşmamak lazım.

Lt. Colonel Oliver North



ABD ordusunda en fazla gizli operasyonu yönetmiş subay olarak tanınıyor. Vietnam Savaşı'nda müfreze komutanıydı. 1983 Beyrut bombardımanı ve Achille Lauro gemisinin kaçırılması olayına karışanların avlandığı operasyonları yönetti. Granada'nın işgali ve 1986 Libya bombardımanının arkasında o vardı. 1980'lerin sonunda patlayan İran-Contra skandalının baş ismiydi. İran'a gizlice silah satıp, karşılığında Lübnan'daki ABD esirlerini serbest bıraktırdı ve silah satışından elde edilen parayı Nikaragua'daki asi Contra militanlarına verdi. (Oyunun baş kötü kahramanı Menendez'in Nikaragualı olduğunu hatırlatalım.)

Peter W. Singer



Washington'daki Brookings Enstitüsü'nün, 21.yy Savunma Grubu direktörü. Pek çok liderin ve ABD'deki hemen her askeri kurumun fikir danıştığı önemli bir uzman. Bugüne dek özel sektör ordularının gelişimi, Afrika'da çocukların asker olarak kullanımı ve robot teknolojilerinin askeri kullanımları üzerine çok satan kitaplar yazdı. Özellikle bu üç konunun getirdiği tehlikelere dikkat çekti.

David S. Goyer



Büyük bir Hollywood yazarı. İlk başarısını Blade serisi ile kazandı. Daha sonra Alex Proyas ile Dark City'nin yeniden yazımında çalıştı. Sonra Christopher Nolan ile çalışmayı başladı ve Batman Dark Knight üçlemesinin senaryosunu yazdı. Son olarak Zack Synder'ın çekeceği yeni Supermen filmi Man of Steel'in senaryosunu kaleme aldı.


Bütün düşmanlar bir arada. Arkada paletli bir ağır drone, CLAW, Quadrotor ve önde düşman tim üyesi.



Hemen her FPS'de şehirlerin yerle bir olmasına alıştık. Black Ops II ile Los Angeles da payına düşeni alıyor.

>> Üstelik delicesine drone üreten tek ülke ABD değil. Çin de ordusunu büyük oranda drone'lara geçirirken, bir yandan da bol bol ihraç etmeyi ihmal etmiyor (bit.ly/I9Qgx4).

Ama *Black Ops II*'de savaş alanını dolduran sadece bugün bildiğimiz insansız hava araçları olmayacak. Dört ayağı üzerinde yürüyebilen, zırhlı ve ağır silahlar kuşanmış kara robotları olan CLAW'lar en canımızı sıkan düşmanlar. Çünkü bu lanet şeyleri öldürmek oldukça zor. İzlediğimiz demoda bir CLAW'ı durdurmak için epey bir el bombası ve sıfır mesafeden bir şarjör boşalttılar üzerine. En azından hantal olmaları ve hareket kabiliyetlerinin zayıflığı içinizi rahatlatabilir. Ama iyice gevşemeden önce Quadrotor ile tanışın. Üzerinde hafif silah olsa bile sinek gibi ortalıkta vızır vızır uçan bu şeyler çok can yakıyor. Belki birkaç mermi ile iner ama ancak isabet ettirebilirseniz...

HACKER SAVAŞLARI

Peki bu anlattıklarımda bir tezat yakaladınız mı? Bir yandan ABD'nin savaş araçlarını anlatıyorum, bir yandan da bir ABD gizli operasyon takımının bunlarla nasıl savaştığını. Burası biraz spoiler olacak (sonraki paragrafı atlayabilirsiniz) ama bütün oyun basını bundan nasibini almışsa zaten kaçmanız mümkün değil, erken spoiler daha az acıtır. Savaş alanının yeni cephesine; sanal aleme hoş geldiniz. Treyarch'da bize gösterdikleri demo oyunun hayli ilerleyen bir safhasındandı. Menendez dünyayı kaosa sürüklemek için sahip olabileceği en güçlü silahı ele geçirmiş; ABD ordusunun bütün drone'ları. Teknolojinin temel kuralıdır, programlanabilen her şey hacklenebilir de. Drone'ların uzaktan kumanda protokollerinin ana anahtarını, yani bütün bir drone ordusunun yönetimini ele geçiren Menendez, harekete geçer. Drone'ların bir kısmı Çin'in üç büyük şehri Pekin, Şangay ve Hong Kong'a saldırmaktadır, bir kısmı ise Waşington ve New York'a. Altıncı bir dalga Orta Amerika'ya doğru yönlenir ama bir anda rotalarını değiştirip Los Angeles'ı hedef alırlar. İşte Los Angles'ın cehennemi böyle başlar.

Hacker savaşları yeni bir konu değil ama son yıllarda ürkütücü bir hale gelmeye başladılar. En son yaşanan Stuxnet skandalı bunun en güçlü örneği. İran'ın Natanz uranyum zenginleştirme tesisindeki tek bir kontrol sistemini hedef alan, bugüne dek geliştirilmiş en gelişmiş virüstü bu. Stuxnet fark edilene kadar İran'ın nükleer çalışmalarını %30 oranında yavaşlattı. Ancak Natanz'da ciddi bir nükleer felaket yaratacak potansiyele de sahipti. Yani tek bir virüs yüzünden bugün Çernobil zamanında yaşadıklarımızı yaşıyor olabilirdik. Eğer ilginizi çekiyorsa şu videoyu bir izleyin: bit.ly/dUKZ6F.

COD VE SEÇİM ŞANSI, NASIL YANİ?

Biz konumuza dönelim, ABD Başkanı Los Angeles'tadır ve kahramanımız David Mason, takım arkadaşı Harper ile başkanı şehirden çıkarma derdindedir. Gerçi bunu araçlarını şehir merkezine sürerek yapmaları kafa karıştırıcı ama mantıklı bir sebebi olsa gerek. Otoyol çöküp de yaya kalınca Harper, Mason'a keskin nişancı tüfeği ile destek vermesini söyler. Burada *Call of Duty II*'nin bir yeniliğini görüyoruz, seçim şansı. Bilirsiniz, *CoD* oyunları hayli çizgiseldir ve oyun size bir sonraki adımınızı söyler hep. *Black Ops II* ile bu biraz değişiyor. İstersek Harper'ın dediğini yapıp uzaktan destek verebiliriz, istersek onunla birlikte ip sarkıtıp çöken otoyoldan aşağı inip düşmanlarla yakından savaşabiliriz. Bize gösterilen demoda keskin nişancı tüfeğini aldık. Böylece drone'ların yanı sıra askerlerin kullandığı silahların da nasıl geliştiğini görmüş olduk.

Mason'ın elindeki tüfeğin dürbünü X ışını görüşüne sahipti. Yani gece veya gündüz, her türlü engelin arkasındaki düşmanı görebiliyor. Otoyolun bir metre kalınlığındaki beton ayağının arkasına saklanan düşmanı bile görebiliyorduk. Ama asıl şaşırtan o bir metrelik betonun arkasındaki düşmanı vurabilmemiz oldu. Bilimkurgu mu, gerçek teknoloji mi? Henüz böyle bir silah yok elbette, ancak klasik tüfeklerin mermi patlaması yerine, mermileri elektronik şarj ile inanılmaz bir hızda yollayan ve bu sayede

"Çin'e karşı aksiyon almaktan çekinmeyiz"

Black Ops II'nin oyuncu kadrosunda pek çok yetenek olsa da Barrack Obama bunlardan biri değil. Ama bu konuşmasını alıp olduğu gibi oyunun ara videolarından birisine koyarlarsa şaşmamak lazım. Ne de olsa ilk oyunda Kennedy'yi kullanmışlardı.

"Daima diğer ülkelerle farklılıklarımızı çözmeye çalışırım, diyalogu tercih ederim. Özellikle de Çin gibi kilit ticaret ortaklarımızla. Ama işçilerimiz ve şirketlerimiz haksızlığa uğradığında gerekli aksiyonları almaktan çekinmem. Çin'e karşı Japonya ve bazı Avrupalı müttefiklerimizin de katıldığı yeni bir ticari dava açıyoruz. Bu dava Amerikan üreticilerince ileri teknoloji ürünler üretmekte, pil üretiminde, hibrid arabalardan cep telefonlarına kadar her şeyin üretiminde kullanılan nadir toprak materyalleri içindir. Şirketlerimizin bu ürünleri burada, Amerika'da üretmesini istiyoruz. Ama bunu yapabilmeleri için Çin'in sağladığı nadir toprak elementlerine ihtiyaçları var. Eğer Çin piyasanın kendi halinde şekillenmesine izin verse hiçbir şikayetimiz olmazdı. Ancak politikaları bugün bunun olmasını engelliyor ve Çin uymayı kendi kabul ettiği kuralları çiğniyor. Enerji geleceğimizin kontrolünü elimizde tutmamız gerekiyor ve bu enerji endüstrisinin sırf kuralları çiğniyorlar diye başka bir ülkede kök salmasına izin vermeyeceğiz!"

Barrack Obama

CNN Video: bit.ly/JZDSAx



Hayır, yanlış ekran görüntüsü kullanmadık. Oyunun geniş bir oynanış yelpazesi olacak. At üstünde savaşmak bile dahil buna!



Treyarch oyunun özgün olması için hiçbir masraftan kaçınmıyor. Gerçek bir atla hareket yakalama mesela...



dakikada bir milyon mermi atabilen teknolojiler uzun süredir var. Bu tüfeğin çalışma sistemi de bu. Mermileri bir kartuş gibi dikine yerleştiriyorsunuz ve bütün mermilerini bir anda aynı çizgide atıyor. Her bir mermi betonu biraz daha delerken, beton boyunca düşmana giden bir tünel açmış oluyorsunuz. En azından oyunun iddiası bu. Ne yazık ki Activision'ın bizimle paylaştığı ekran görüntülerinde bu silahı göremeyeceksiniz.

VAY ANASINI MACERA

Demonun geriye kalanı tam *Black Ops*'un havasında: Hiç kesilmeyen, ölçeksiz bir aksiyon. Sokaklar boyunca çatışarak ilerledik, arada bir alışveriş merkezine girip bir ucundan diğerine çatıştık. Belli ki Menendez sadece drone'lara güvenmemişti, çünkü bölüm boyunca karşımıza sürüyle düşman askerleri de çıktı. Alışveriş merkezini geçtikten sonra Başkan'ı tekrar zırhlı bir araca ulaştırdık ama biz onunla gitmeyip görüntü olarak F-35'e benzeyen ama dikine kalkıp, havada asılı kalabilen F-38 uçağına bindik. Başkan zırhlı araçla kaçarken biz havadan destek verip hava drone'larının onu hedef almamasını sağlıyorduk. Uçağı biz kullandığımızdan olsa gerek artık drone'lar pek bir zararsız ve kolayca düşürülebilir görünüyordu. Mason gökdelenlerin arasında delicesine uçarken onlarcasını indirdi. Ta ki… Tamam tamam spoiler da bir yere kadar... Bütün bölümün heyecanını bozmuş olmayalım.

Anlayacağınız *Black Ops II* gelecek dünya politikalarına ve savaş teknolojilerine ayaklarını sıkı sıkı basıyor. Ama bunun üzerine karmaşık bir kötü adam karakteri oturtup fantastik bir kurgu koyuyor karşımıza. Sonra iş oynanışa gelince de, canını çıkarana kadar aksiyona boğuyor bizi. Bu açıdan bakınca ilk *Black Ops*'a bir hayli paralel gözüküyor öyle değil mi?

PROXY SAVAŞLARI

Black Ops II'de diğer *CoD*'lardan farklı olarak zaman zaman seçim şansımız olacağını söylemiştim. Özgürlük alanımız bununla da sınırlı değil. Oyunun içinde Strike Force isminde yeni bir mod var. Bu modda dünyanın farklı bölgelerinde yaşanan Proxy Savaşları'ndan birini seçip bir gizli operasyon timi ile olaya müdahil oluyoruz. Proxy Savaşı, küçük devletler arasında yaşanan ama büyük devletlerin gizlice yönettiği ve dahil olduğu çekişmelerin ismi.

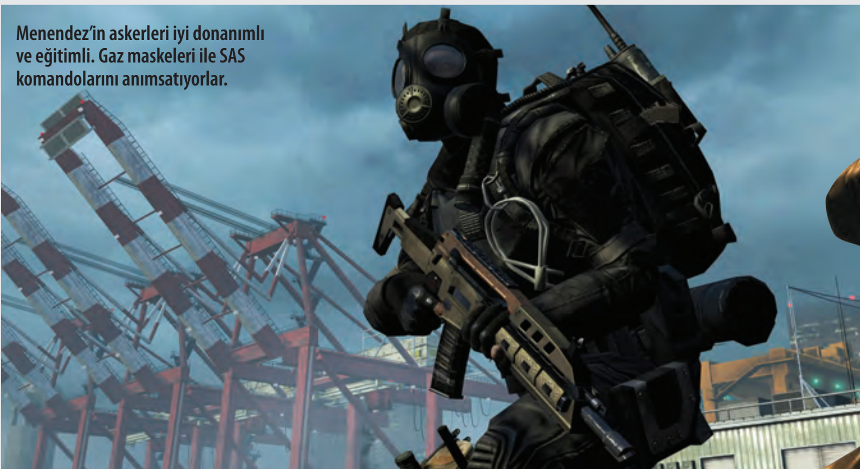
Strike Force modunu ana senaryonun yanındaki yan görevler olarak görebilirsiniz. Her biri farklı bir yerde geçiyor ve farklı hedefleri var. Bizim izlediğimiz bölüm Singapur'un Keppel Limanı'nda geçiyordu ve haritadaki birkaç noktayı savunmak üzerine kuruluydu. Mark Lamia bu modu tamamen sandbox olarak tasarladıklarını söylüyor. Göreve istediğiniz gibi oluşturduğunuz bir takımla gidiyorsunuz, bunları kumandan olarak tepeden yönetebiliyorsunuz ve dilediğiniz zaman dilediğiniz tim üyesini birebir siz kontrol edebiliyorsunuz.

Strike Force görevlerinin ilginç yanı sizin hangi görevi seçtiğinize ve başarılı olup olamadığınıza göre ana senaryoyu etkileyecek olması. Mesela oyundaki bir karakterin yaşayıp yaşamamasını belirleyebilecek. Böylece bir *CoD* oyununda ilk defa dallanıp budaklanan, farklı oyuncular için farklı gelişebilen bir ana senaryo var. Bu değişimler ne derece olacak, mesela farklı oyun sonları görecek miyiz, bilmiyoruz. Ama Treyarch'ın *CoD* serisinin çizgiselliğini kırma çabası sevindirici.

DAHA DA FAZLASI, PEK YAKINDA…

Treyarch stüdyolarında yaklaşık 12 saat geçirdim. Mark Lamia ile yaptığımız röportajı da katarsak beş saatin üzerinde anlatıldı oyun bana. Şimdi sayfalarım hızla tükenirken daha bir dolu şeyden bahsedememiş olmanın paniğindeyim. Mesela 80'lerde Afganistan'da geçen, Woods ile birlikte at sırtında savaştığımız, bugüne dek *CoD* serilerinde görülmemiş bir bölüm gördüm. Oyunun ses stüdyosunda, ses yönetmeni ve ekibi ile 2025'in seslerini, drone'ların konuşmalarını nasıl yarattıklarını konuştuk uzun uzun. Oyunun animasyon direktörü bütün ara sahnelerin motion capture stüdyolarında nasıl film gibi çekildiğini anlattı, hatta bir atı bu stüdyoya sokup hareketlerini yakalarken neler yaşadıklarını anlattı. Hayır… öylesine bir bilgi bombardımanıydı ki bu, hepsini uzun uzun anlatmak bir elli sayfa alır. Sene boyunca oyunla ilgili yeni bilgiler çıktıkça bunları da anlatırız zamanla.

Eminim ki içinizdeki gerçek *Call of Duty* meraklıları, "Peki ya zombi modu!", "Ya çok oyunculu mod!" diye deliriyor. Maalesef bu konulara bu seferlik girmediler. Tek bildiğimiz oyunda iki ayrı zombi ve iki ayrı co-op modu olacağı. Çok oyunculu oynanış ise tamamen elden geçiyor ve çok ciddi değişikliklerle gelecek. Aslında bunu oyunun tümü için söylemek mümkün. *Black Ops II*, ilk oyunun bir kopyası olmayacak. Bazı açılardan farklı, bazı açılardan ise daha gelişmiş olacak. Ama Mark ve ekibini takdir etmemek elde değil. İlk oyunun ticari başarısının ardına saklanmayıp daha yeni ve daha güzel olması için nasıl çabaladıklarını ben kendi gözlerimle gördüm. Açıkçası bu bana hem bu oyun, hem de bütün *CoD* serisi için umut veriyor. İsterseniz gelin bunu bir de Mark'ın kendi ağzından dinleyelim.



Menendez'in askerleri iyi donanımlı ve eğitimli. Gaz maskeleri ile SAS komandolarını anımsatıyorlar.



Mark Lamia ile Black Ops II üzerine konuştuk

Treyarch'ın başkanı ve Black Ops serisinin arkasındaki adam Mark Lamia ile 25 dakikalık hayli uzun bir söyleşi yaptık. Röportajın öne çıkan kısımları burada ama tümünü izlemek isterseniz Oyungezer Online'da altyazılı video olarak bulabilirsiniz.



Tuğbek: Buraya gelmeden önce birkaç soru hazırlamıştım. Bir tanesi "İlk oyun 60'larda geçtiğine göre bu oyunda 80'lere doğru ilerleyecek misiniz" idi. Sen sunumda 80'lere ilerliyoruz dediğinde, "Evet biliyordum" dedim kendi kendime. Ama sonra "oradan da 2025'e gidiyoruz" diyince…

Mark: Hiç beklemiyordun bunu değil mi?

Hayır.

Oyuna dair sakladığımız en iyi sır bu. Black Ops 2'nin farklı zamanlara yayılan bir hikâyesi var. Kreatif yönetmenimiz, oyundaki kötü adamın çok yönlü olmasını ve bu çok yönlülüğü sağlamak için de onu etkileyen olayların hikâyesini anlatmak istedi. Bunu da, Black Ops I'den hatırladığımız karakterleri oynayarak sağlıyoruz. Yani Mason, Woods, CIA ajanı Hudson… Bu karakterlerle birlikte 80'lerdeki olayları yaşıyoruz; ama oyun aslında 2025'te geçiyor. Bu hikâyeler arasında paralellikler de var. Bir tarafta hepimizin bildiği Soğuk Savaş, diğer tarafta henüz gerçekleşmemiş olan ikinci soğuk savaş; bu bizim kurgumuz. Hikâyeyi nasıl şekillendirebileceğimiz üzerine saatlerce konuştuk ve bunu da tıpkı geçmişte geçen hikâyelerimizi kurguladığımız gibi yaptık. Uzmanlarla konuştuk, araştırmalar yaptık. Sonunda jeopolitik ilişkiler konusunda inandırıcı ve kendine has bir geri plan hikâyesi oluşturabilecek kadar "uzman" haline geldik.

Oyun şirketlerinin senaryolarındaki özellikle geleceğe dair öngörülerde, ABD veya diğer bir batılı ülke tarafından yönlendirdiklerine dair komplo teorileri vardır. Mesela Irak'taki bir çatışmadan önce Irak'taki bir çatışmayı işleyen bir oyun çıkar. Hiç bu tip bir şey duydun mu?

Duymadım aslında…

Evet, bu tip söylentiler var…

Tam da gizli operasyon malzemesi gibi geliyor kulağa.

Evet… Ama aslında tam tersi galiba. Araştırmalar yapıp, uluslararası ilişkiler konusunda uzmanlarla görüşüp bütün bunları tahmin etmeye çalışıyorsunuz.

Evet, Call of Duty serisi ve özellikle Black Ops ile yapmaya çalıştığımız şey, oyuncuların içine girebileceği bir kurgu oluşturmak. İşlediğimiz zaman aralığı şu diyoruz ve o zaman aralığına gerçeğe uygun görünen mekânlarımızı, karakterlerimizi ve diğer her şeyi oturtuyoruz. Sonra bunun üzerine hikâyemizi yazıyoruz.

Ama yine de bundan 13 sene sonra Black Ops II'de yaşanan olaylar gerçek olursa o kadar da şaşırmamalıyız, değil mi?

Aaaargh...

Oyundaki kadar dramatik değil elbette…

Sanırım bekleyip göreceğiz. 13 sene sonra konuşuruz, neyin ne olacağını şu an bilemezsin.

Black Ops'u yaptınız, 20 milyondan fazla sattı ve milyar dolardan fazla kazandınız. Aynısını alıp biraz değiştirerek piyasaya sürmek yerine, yeni bir şey yapmak uğruna riske giriyorsunuz ve daha ikinci oyundan seriyi geleceğe taşıyorsunuz. Çılgınca değil mi bu?

Uzun süredir başarılı olan bir seriye sahipsen, asıl çılgınca olan sınırlarını zorlamamaktır. İnsanlara yeni deneyimler sunmayı, yeni şeyler keşfetmelerini sağlamayı denememek. Bence yaratıcı olup insanlara yeni deneyimler sunmaktan daha riskli bir şey bu. Bunu yapmak zor elbette, çünkü yeni deneyimlerle genişlemek, bütünüyle yeni kurgular üretmek zorundasın ama bizim için işin heyecanı da burada yatıyor. Bu yüzden de bence bu riskleri alıp bizi sevenlere yeni bir deneyim sunmamak daha riskli olurdu.

Üstelik sunumda çok oyunculu mod için yeni bir perspektiften baktığınızı ve gerçekten çok başarılı olan Black Ops'un çok oyunculu modunda ciddi değişimler olabileceğini söylediniz.

Masaya koyabileceğimiz bir dolu yeni deneyim var. Black Ops'un en harika yanı çok fazla insan tarafından oynanmış olması. Bu sayede bir ton geri dönüş aldık. Oyunu uzun zamandır oynayanları bile coşturacak, ilgilerini tazeleyecek bir dolu şey yapabileceğimizi düşünüyorum. Aynı zamanda seriyle yeni tanışan insanlar da var ve onların da harika bir çok oyunculu deneyime sahip olmasını istiyoruz. Kısacası her iki tarafta da yapılabilecek şeyler var ve ekip bu konuda çok heyecanlı.

Bir de şunu merak ediyorum… 60'lardan geleceğe geçerken, Modern Warfare ile benzer bir zamana gelmiş oldunuz. Aranızda bir dayanışma var mı? Mesela yeni savaş teknolojileri konusunda.

Oyun tamamen bağımsız bir üretim, tamamen kendine has. Modern Warfare'in kendi kurgusu var, Black Ops'un kurgusu ile tamamen alakasız. Aynı serinin üyeleriyiz ama tamamen farklı ve kendine has yapılara sahibiz. Ben Black Ops 2'nin Modern Warfare ile karşılaştırılacağını sanmıyorum.

Oyunun 2025'te geçeceğini söylediğinizde Modern Warfare'e benzeyeceğini düşünmüştüm. İlk oyunla aralarında 60 sene olsa bile karakterler, animasyonlar, hikâye, ölçek ve hatta renkler bile Black Ops hissi veriyor.

Bu devam oyunu ve aynı karakterlere sahip. Eğer Black Ops'u oynadıysanız, sizin için en harika ve en tatmin edici şey aynı karakterleri oynamak olacak. Aynı zamanda bütünüyle yeni karakterler ve yeni bir hikâye kurgusu da var. Bunları bir araya getirense oyunun kötü karakteri olacak.

İsmi Menendez değil mi?

Evet, Menendez.

Ama ABD veya Çin bu adamın umurunda değil. Sunumda bu kötü adamı birden fazla perspektiften göstereceğinizi söylediniz. Yani neden kötü adam olduğunun sebeplerini bileceğiz ve neler hissettiğini anlayabileceğiz.

Hikâyede "aha bu da kötü adamımız" şeklinde sunulmayacak, niçin böyle davrandığını anlayacaksınız. Bu elbette onu kötü karakter olmaktan çıkarmayacak. Ama bu hale neden geldiğini görebileceksiniz, düşünce yapısını anlayacaksınız.

Kötü adamımızla birlikte bir de yeni bir esas oğlanımız var, Alex Mason'ın oğlu… Muhtemelen senin de söylediğin gibi Woods ile konuşurken bazı geriye dönüşler olacak, 80'lere gittiğimiz. Ama 2025'te geçen bölümlerde hep David'i oynuyor olacağız değil mi, tek bir karakter?
Tam olarak öyle demedim aslında. David Mason'ı oynayacağınız kesin ama yeni tanıttığımız Strike Force görevleri de var. Burada sadece bir gizli operasyon takımının rolünü üstleneceksiniz. Dünya üzerinde Proxy Savaşları var ve birimlerinizi bunlardan hangisine sokacağınızı seçebileceksiniz. Aslına bakarsanız bu seçimler oyunun ana senaryo çizgisinin dışına çıkabileceği anlamına geliyor. Çünkü "bu görevi mi oynasam yoksa şunu mu" diye seçim yapıyorsunuz. Seçtiğiniz bölümü kazanabilirsiniz de kaybedebilirsiniz de; ama hikâye devam ediyor ve sonuca göre farklı dallara ayrılıyor. Oyunu baştan oynadığınızdaysa, bu atladığınız bölümleri de oynayacağınızı umuyorum ama buna mecbur değilsiniz. Dilerseniz düz bir yolda ilerleyip oyunu bitirebilirsiniz de. Bu görevleri oynarken aslında rolünüz bir gizli operasyon biriminin üyesi olmak, David Mason değil.

Strike Force modu ilginç çünkü "çizgisel olmayan, sandbox, dallanan hikâye" gibi terimler kullanıyorsun. Bunlar CoD serisinde görmeye alışık olmadığımız şeyler.
Evet öyle. Yapmak istediğimiz şey, örneklerini çalışırken oldukça uzun süre harcadığımız ve çok heyecanlı olduğumuz bir şey. Oyuncular için yepyeni bir oyun deneyimi sunacak. Bence bu önemli ve oyuncuların hoşuna gideceğini düşünüyorum.

Gördüğümüz bölümde drone'ları ve operasyon ekibini kullanarak belli noktaları korumaya çalışıyorduk. Üstelik bütün olayı bir komutan gibi tepeden izleyerek de oynayabiliyorduk.
Evet doğru, Overwatch modu.

Peki başka ne tip görev hedefleri olacak? Sadece nokta koruma mı?
Farklı bölümler olacak ve farklı hedeflere ulaşmak için oynayabileceksiniz. Bu modu herhangi bir diğer görev gibi, elinde silahla oynayabilirsin. Ama bu, modun kıyısından geçmek olur sadece. Aslında operasyon timinin farklı silahları olan farklı üyeleri arasında geçiş yapabilirsin. Hatta çatışma alanındaki drone'ları da alabilirsin. Oynanış açısından bakınca oyunun gelecekte geçiyor olmasının en eğlenceli yanı bu. Savaş alanındaki bazı yeni ekipmanları uçurabileceğin veya sürebileceğin anlamına geliyor.


Treyarch büyük bir stüdyo. Resepsiyon masasının önündeki LCD ekranda gerçek zamanlı olarak kaç kişinin online Black Ops oynadığını ve hangi coğrafyada olduklarını görebiliyorsunuz.

Bu kişisel bir şey… Black Ops'ta beni rahatsız eden tek şey helikopter bölümüydü; hani şu koca Rus Hind'ını uçurduğumuz. Benim için fazla arcade'di, biraz kolaya kaçmış gibiydi. Biliyorum bu bir aksiyon oyunu ve belki çoğu insan için bu şekilde olması gerekiyordu ama bana uymadı. Bugün demoda yeni teknoloji bir uçağı uçuruyorduk, sanırım FA-38'di…
Evet, dikine kalkış yapan geleceğin uçağı.

Bana halen aynı basit mekaniklermiş gibi geldi, herkesin kullanıp eğlenebileceği…
Birden fazla uçuş modu var aslında. CoD oynayan herkes bunu oynayabilir; çünkü bu bir simülatör değil, aksiyon oyunu. Ama oldukça sıkı, bilmiyorum, sen söyle, sıkı değil miydi?

İlk bakışta Hind bölümünün ötesinde gözüküyordu. Sokakların ve gökdelenlerin arasında gerçekten çok hızlıydı, oldukça heyecanlıydı.
Evet öyleydi, bence oynaması heyecan verici. Biliyor musun ne düşünüyorum; o bölümü hatırlayacak olursan, bir sürü değişik oynanış tipi var, üstelik bu sadece tek bir bölüm.

Black Ops 2 ile bütün ölçek büyüyormuş gibi geldi. Daha fazla oyun modu var, yaşanan olaylar, tek büyük bir hikâye…
Her şey çok daha büyük.

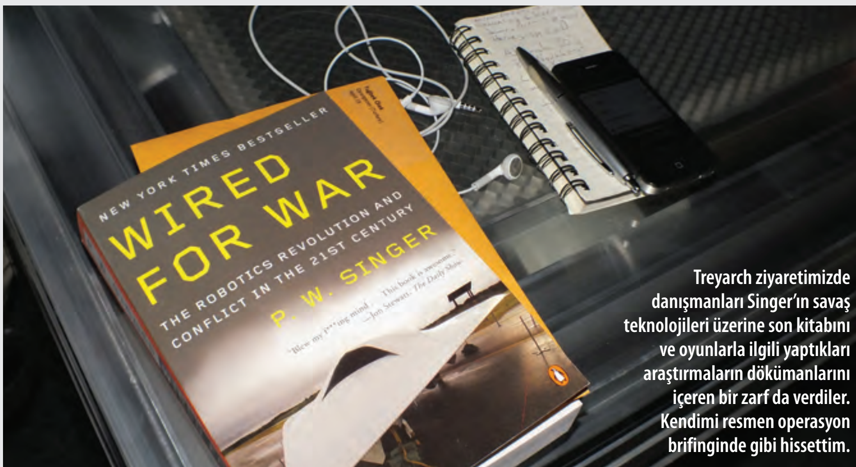
Peki oyun süresi? Senaryo halen 12 saat civarında mı olacak?
Henüz bitirmediğimiz için buna cevap veremem. Ama sanıyorum ki tek kişilik oyundan Black Ops'ta sunduğumuz uzunlukta olmasını bekleyebilirsin. Farklılık tekrar oynanabilirlikte ki bunun dallanan hikâye yapısından geldiğini düşünüyorum. Oyuncuların geri dönüp yaptıkları, Stike Force bölümlerini farklı bir şekilde deneyimleyeceklerini düşünüyorum. Çünkü ilk seferinde karşılaşmadıkları deneyimler olacak. Ben oyunları bitirene kadar oynayanlardanım, yani her şeyi denediğimden emin olmak isterim.

Treyarch, başta CoD serisine dahil olduğunda daha çok asıl oyunun çıkışları arasında bir alt seri yürütüyormuş gibiydi. Ama World at War ile özellikle çok oyunculu modda bunun ötesine geçtiniz. Ve Black Ops ile Modern Warfare'den fazla satmayı başardınız. Treyarch seride büyük geliştirici haline gelirken, basın ve sektörden hak ettiğiniz övgüyü aldığınızı düşünüyor musunuz?
Demek istediğini anlıyorum. Ben basının bizim yaptığımızı, geliştirdiğimizi gerçekten takdir ettiğini hissediyorum. Bence bu stüdyonun yaratıcılığını ve tutkusunu takdir ediyorlar. Ve bunu Black Ops'ta fazlasıyla gösterdiler. Treyarch'ın çok sıkı çalışan bir stüdyo olduğunu görmek de önemli. Sırf Black Ops ile ticari başarı yakalamış olmamız yeterli değil, bence bu oyunları yaptığımız her seferinde gidip bunu yeniden hak etmemiz gerekiyor. Bu ekibin gerçekten yeni bir şeyler keşfetmeye ve sınırlarını zorlamaya çalıştığını, risk aldığını görmenizin sebebi bu. Umarım bugün gördüklerin hoşuna gitmiştir. Okurlarına anlatabileceğin bir dolu şey vardır. Yakında size çok oyunculu mod ve zombi modu hakkında daha fazla detay anlatabilmeyi heyecanla bekliyorum. Çünkü bu modlar gibi, Black Ops 2'nin ne olduğunu da daha tam olarak anlatmadık size.

Yani zombi modu, çok oyunculu mod, ana senaryo… hepsinin tamamen değiştiğini, değişti demeyelim de geliştiğini söyleyebilir miyiz?
Evet, tek tek her modda sınırlarımızı zorluyoruz.

Tamam son sorum. Bugün CoD ne anlama geliyor? Geleceği veya nereden geldiğini bir kenara koyalım. Bugün sence CoD nerede duruyor ve ne anlama geliyor?
Seri olarak mı?

Evet bütün bir seri olarak.
Bence pek çok insan için önemli bir eğlence ve sanat yapıtıyız. Pek çok insan için bir dolu vakitlerini geçirdikleri, boş vakitlerinde başka şeyler yapmak yerine oynayıp eğlendikleri bir şeyiz. Ve umuyorum ki hem eğlence hem de sanat formu olarak insanlar için anlamlıdır ve iyi vakit geçiriyorlardır. Umuyorum ki bunun keyfini çıkaran, CoD oynayan insanlara bir dolu mutluluk sunabilmişizdir ve bunu daha uzun süre devam ettirebiliriz.



Treyarch ziyaretimizde danışmanları Singer'ın savaş teknolojileri üzerine son kitabını ve oyunlarla ilgili yaptıkları araştırmaların dökümanlarını içeren bir zarf da verdiler. Kendimi resmen operasyon brifinginde gibi hissettim.

































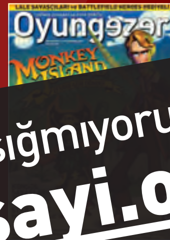


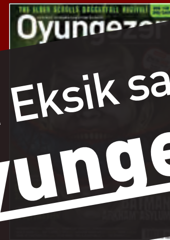








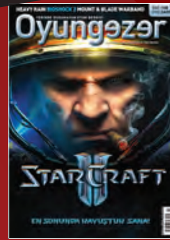










































Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme

DRAGON'S DOGMA™

CAPCOM SKYRIM'DEN SAHNE ÇALMAYA ÇALIŞIYOR! (sf. 52)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **105. sayfaya** davet ediyoruz.



TALEWORLDS'ÜN SON BOMBASI -BURAK AKMENEK

Mount & Blade: Warband Napoleon Savaşları

EN BAŞTAN SÖYLEYEYİM, ben *Mount & Blade* serisinin hayranıyım. Oyunu daha beta günlerinden takibe aldım, çıkan her parçasını başından sonuna kadar oynadım, online haritalarını evim belledim... Yani bu seriden ne çıksa alırım. Çünkü oyun tarihinde savaş alanını *Mount & Blade*'den daha iyi simüle edenini görmedim. Oyunu seven herkes bir şekilde bağlanıyor, sadece oynamakla kalmayıp seri için onlarca farklı mod yapan, sunucular açan ve artık eskimiş olmasına karşın hâlâ deli gibi oynayan sadık bir topluluğu var *M&B*'nin.

BİRAZ ÜZÜCÜ BAŞLADI

Mount & Blade: Warband - Napoleon Savaşları, *Warband*'in bir ek paketi. Yani o olmadan oynayamazsınız. Ayrıca yeri gelmişken, hem oyunu hem de DLC'yi en son versiyonuna kadar yamaladığınıza emin olun başlarken. Yoksa birtakım grafik hatalarıyla karşılaşabilirsiniz.

Napoleon Savaşları'nın tek kişilik senaryosunun olmaması, daha doğrusu senaryonun belirlenen çıkış tarihine yetişmemesi benim için büyük bir hayal kırıklığı oldu. Eminim seriyi seven ve merakla bekleyen herkes de aynı hissi yaşamıştır. Çünkü bu oyun size tek başınıza oyarken bir yandan da içerdiği RYO damarıyla kendi minik grubunuzu kurmayı, bir ordu toplayıp onu savaş alanında yönetmeyi ve en sonunda bir krallığa kavuşup onu yönetmeyi öğreten ve bu adımların her biriyle büyük keyif veren bir yapıya sahip. Bu bağımlılık yapan oynanış sayesinde oyunun tek kişilik senaryosunu aylarca oynayabildik. Aynı keyfi *Napoleon Savaşları*'nda yaşayamayacak olmak üzücü gerçekten. Savaşların daha da karmaşık bir hal aldığı bir dönemi ele alan *Napoleon Savaşları*'nın tek kişilik modunda kurabileceğim kombinasyonları düşünmek bile içimi sızlatıyor.

Allah'tan bu keyfi az da olsa yaşayabileceğimiz bir başka mod var oyunda. Hızlı savaş seçeneğiyle iki ordu oluşturup bunları birbirleriyle kapıştırabiliyorsunuz. Eğer daha önce serinin başka oyunlarını oynamışsanız hem silahla ateş etmek hem de yakın dövüş silahlarını kullanmak adına bol bol pratik yapmanıza gerek yok. Oyunun iç mekaniği aynı. Fakat çok oyunculu haritaya girmeden önce mutlaka eğitim bölümünü yani tutorial'ı oynayın. Her ne kadar eğitimler eksik olsa da (tüm silahların kullanımı ve mühendislik sınıfının yapabildikleri gösterilmiyor) en azından ateş ettiğinizde neler olacağını bilmeniz açısından faydalılar. Bir de bu aşamada crosshair var ama oyunun kendisine geçtiğinizde olmayacak. O yüzden önceden bol bol ateş edip alışmanızı öneririm. Tam nişan alsanız bile ıskalayabiliyorsunuz çünkü o dönemin tüfeklerinde yiv yok. Bu yüzden isabet oranı da çok düşük. Piyade ancak düşman çok yakındayken yaylım ateşi açarsa düşmana zarar verebiliyor. Aynı anda ateş etmenin verdiği yıkıcı etkiyi artırmak için de yan yana duruyorlar. İşte bu yüzden bu piyadeye "line infantry" deniyor. Piyade bir hat çizerek saflar halinde ateş ediyor. Filmlerde ayakta durup salak salak vurulmalarının sebebi de bu. Silahı doldurmakta çok zaman alıyor ki zaten bunu oyunda bol bol yaşayacaksınız. Ateş ettikten sonra tüfeğinizi doldururken yürüyemiyorsunuz. Ancak çömelebilir veya sabit bir eksende sağa sola dönebilirsiniz. Ayrıca tüfeğinizin ucundaki süngüyü bir mızrak gibi kullanabilirsiniz.

TOPLAR VE YIKILABİLİR BİNALAR

Warband sayesinde tüfeklere ve tabancalara alışmıştık. Bu defa oyuna toplar ekleniyor. Hatta havanlar ve füzeler de var. Ancak bunları doldurmak korkunç zaman alıyor ve doldurma, nişan alma vs işleri yaparken tamamen savunmasızsınız. Eğer birisi sizi korumazsa arkanızdan gelen bir süvari işinizi kolayca bitirebilir ki benim başıma defalarca geldi. Herkes saldırıyı düşündüğünden kimse bu silahları kullananları

EN GÜZEL YERİ

Oyundaki çatışmaları falan değil de o muhteşem üniformaların verdiği enfes görsellik eşliğinde birleşmiş bir grup oyuncunun yaptığı gösteriyi unutamıyorum. 10 kişi yan yana dizildi. Başlarında bir komutan, bir davulcu ve bir bayrak taşıyıcıyla, hep birlikte rol yapmaya başladılar. Aynı anda ateş ettiler. Komutanın emriyle çark ederek yön değiştirdiler ve hiç kimse disiplini bozmadı. Sırf bu grubu seyretmek için ölüp oyuna girmedim. Oyunları bu şekilde güzelleştiren ve eğlenen insanlara rastlamak bu günlerde gerçekten de çok zor.



Askerrrrr! Bir düşün bakalım herkes neden senin baktığın yere dönük değil!



Fırsat Bu Fırsat

Napoleon Savaşları'nın piyasaya çıkması, Mount & Blade'cilere özel bir fırsat da yarattı. Oyunun Türkiye dağıtımcısı Tiglon, tüm Mount & Blade oyunlarının bir arada bulunduğu ve koleksiyoncuları mest edecek 4'lü bir kutuyu satışa çıkardı. 30 liralık fiyatıyla çok makul. **Playstore (www.playstore.com)** ise Warband ve Napolyon Savaşları'nı bir arada satıyor. Eğer seriye sahip değilseniz bu fırsatlar kaçmaz, benden söylemesi.

savunmuyor. Ayrıca binanın içerisine kapanan takıma karşı oyunu dengesiz hale getirdiğinden kuşatma haritalarında bu silahların kullanımı yasaklanabiliyor. O yüzden kullanımları gerçekten de zor. Ancak olur da hedefi tuttururlarsa verdikleri zarar muazzam oluyor.

Oyunda Fransa, İngiltere, Prusya, Avusturya ve Rusya olmak üzere beş devlet yer alıyor. Her devletin de farklı birimleri var ki bu da seçebileceğiniz toplamda 220 farklı birim olduğu anlamına geliyor. Bunların içerisinde bandocu askerlerden mühendislere kadar birçok farklı seçenek göreceksiniz ama hepsinin oynanışı etkilemesini beklemeyin. Örneğin davul çalan bir birimin oyuna etkisi yok, yalnızca rol yapma bakımından oyuna büyük keyif katıyor. Fakat mühendis patlayıcı koyma, barikat kurma, siper kazma gibi birçok işi yapabildiğinden bazı haritalarda kilit rol oynuyor. Oyun öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor bir alt yapıya sahip ama en azından birçok işinizi F tuşu ve fare ile bitirebildiğinizi söyleyebilirim.

M&B: Ateş ve Kılıç



>

M&B Warband: Napoleon Savaşları



>

M&B: Warband



RENGARENK BİR SAVAŞ ALANI

Mount & Blade harika grafikleriyle ünlü bir seri değil bildiğiniz gibi, o yüzden *Napoleon Savaşları*'nda dönemin rengarenk üniformalarındaki ayrıntılara gösterilen özen beni şaşırttı. Her bir asker, savaşı anlatan yağlı boya bir tablodan fırlamış gibi görünüyor. Üniformalar çok renkli ama dönemin doğası gereği birbirini andırıyor. Bu yüzden dost ateşi açık olan haritalarda kalkıp kendi takım arkadaşınıza dalabiliyorsunuz. Yani kimin ne olduğunu iyice öğrene kadar biraz küfür yiyebilirsiniz. Bu sırada savaş alanı demişken, sunucuların 250 kişiye kadar alabildiğini de ekleyeyim. Yani oyun tam bir devasa *Total War* savaş haritası gibi görünüyor. Dönemin müzikleri de arka fonda size eşlik ediyor. Gerçi bunlar savaş ortamına her zaman çok uygun düşmüyor ama oynayanlara klasik müziği sevdirecek olmaları da bir şeydir.

Oyun rol yapmaya çok açık olduğundan bazı sunucularda sıraya girip başlarındaki subayın emriyle ateş etmeye çalışan ya da bir taktik oluşturmaya çabalayan oyuncular görebilirsiniz. Bu tip oyuncular *Napoleon Savaşları*'ndan aldığınız keyfe keyif katıyor. Üstelik bir arada durmanın verdiği gücü de taşıyarak daha zor yeniliyorlar. Oyundaki her ülkeye göre değişen seslendirmelerin de verdiği gazla çok eğleniyorsunuz. Eski oyunlarda okun nereye gittiğini görerek daha kolay ustalaşabiliyorduk ve tek kişilik oyunun verdiği pratiğin de getirdiği bir el alışkanlığı vardı, buradaysa ustalaşmak çok daha zor. Ayrıca zum yapamadığınızdan tüfekle birisini uzaktan vurmak da çok kolay olmuyor. Yani yeni oyuncular biraz zorlanabilir.

DX9 destekli *M&B* serisinin özellikle grafik olarak çok eskidiği bir gerçek. Kulağıma Taleworlds'ün yeni ve bomba projeleri olduğuna dair bir takım fısıltılar takıldı ama ne olduğunu ben de bilmiyorum ama o gün gelene kadar oyalanmak için *Napoleon Savaşları* iyi bir ek paket. Üstüne, oyuncular tarafından hazırlanan modlar eklenince daha da iyi olacaktır.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Korkunç sayıda birim
- ✔ Üniformalardaki detaylar müthiş
- ✔ Toplar ve yıkılabilir binalar
- ✔ Enfes müzikler ve ses efektleri
- ✘ Tek kişilik senaryo yok
- ✘ Grafikler artık iyice eskidi
- ✘ Tutorial yetersiz



Sağımdaki oyuncu duvarın dibinde diğer arkadaşıyla beraber yalnızca müzik yapıyor. Savaş umrunda değil.

Birçok oyuncu oyunda rol yapmaya çalışıyor. İşte sıraya girerek ateş etmeye çalışan bir birlik.



Tür: Strateji → **Yapım:** Taleworlds Interactive → **Dağıtım:** Paradox → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** Tiglon 29.99TL (4'lü paket)
→ **Dijital İndirme:** Steam (9.99$) (Yalnızca Napolyon) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.taleworlds.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Peki ama Napolyon cidden cüce miydi?

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



YAMANMIŞSIN ZİNDANCI -ESER GÜVEN

Legend of Grimrock

LEGEND OF GRIMROCK sonuç olarak hem eski jenerasyonun, hem de RYO türünün kökenlerine ilgi duyan yeni oyuncuların bayıla bayıla oynayacağı bir oyun olmuş. Kolay oyunlara alışmış, sıkıntıya gelemeyen, "AAA oyundan aşağısı bana göre değil" diyenlerin ise ne olur ne olmaz diyerek uzak durmasında fayda var.

Hayır, yazıyı düzenlerken yanlışlıkla son paragrafı tepeye basmadım, normalde yazının sonunda okumanız gereken şeyi en baştan söylemek istedim sadece. İncelemenin kendisinden çok verilen notu önemseyen, "yuh şimdi bu oyun XXX oyunundan daha mı iyi de 0,1 puan fazla almış yani" diyecek olanların pek vaktini almak istemiyorum çünkü. Geri kalan okurlar etrafıma toplanın hele, çünkü sizlerle müthiş nostaljik bir yolculuğa çıkacak, eğlencenin dibine vuracağız. Ciddiyim bak, bizde yalan yok.

Şimdi size *Dungeon Master*'ı veya *Eye of the Beholder*'ı anlatarak başlamak istemiyorum. Çünkü siz zaten bu oyunları biliyorsunuz. Oynamamış olsanız da biliyorsunuz, mutlaka bir yerlerde duydunuz, yaşlı oyuncuların sohbetlerinde kulağınıza çalındı bu isimler. Birkaç ay önce Son Jeton'da Umut'un yazdığı enfes *EoB* yazısını okudunuz en azından. Dolayısıyla bu oyunlar hakkında bir fikriniz var. Hah işte *Legend of Grimrock* da o tür bir oyun, zindan oyunu, o eski efsanelerin günümüzde hortlamış hali, bir cevher, bir kuş, bir uçak, hayır hayır o Süpermen!

HİKÂYE NE ARAR LA BAZARDA?

Oyunda dört mahkumdan oluşan bir grubu yönetiyoruz. Mahkeme bizi suçlu bulmuş, ama kral bize kıyak yaparak affedilmemiz için Grimrock Dağı'na göndermiş. Bu Grimrock Dağı'na bırakılan mahkumlar bir nevi günahlarından arınıyorlar, o kısım kolay. Asıl zor olan özgürlüğe kavuşmak çünkü bunun için bu devasa zindanın en alt katına ulaşabilmemiz lazım.

Konu son derece basit görünüyor, ama bu tür oyunlarda konuya pek ihtiyacımız olduğunu söyleyemem. Kabaca "zindan dolaşmalı RYO" diyeceğim bu türün eğlencesi hikâyeden çok o zindanı dolaşmakta yatıyor çünkü.

Oyuna başlarken ister hazır grubu seçebiliyor, istersek karakterlerimizi kendimiz yaratabiliyoruz. Ayrıca "Old School" seçeneğini kullanarak oyundaki otomatik haritayı devre dışı bırakabiliyoruz. Tabii bu da "pamuk eller cebe, kareli kağıtlar masaya" anlamına geliyor. Şaka değil, oyunun klasörüne girerseniz sizin için özel olarak hazırlanmış kareli kağıt pdf dosyasını bulabilirsiniz. Bu ne kadar manyak bir ayrıntıdır, bayıldım resmen.

Hazır grubu seçtiğimizde iki fighter, bir rogue ve bir mage'den oluşan grupla zindana giriş yapıyoruz. Oyunu normal modda herhangi bir grupla bitirmek mümkün, dolayısıyla hazır grupta da bir sıkıntı yok. Yine de size tavsiyem 3-4 kat inene kadar bu grupla oynayıp sınıfların mekaniğini görmeniz, sonra da kendi karakterlerinizle oyuna yeniden başlamanız olacak. Kendi karakterlerinizi yaratmaya karar verirseniz Human, Minotaur, Lizard ve Insectoid ırkları ve fighter, rogue ve mage sınıfları arasından seçim yapabiliyorsunuz. Karakteriniz için iki perk seçtikten sonra yetenek puanlarını dağıtarak sınıfın kendi içinde hangi alanda ustalaşacağını belirlemiş oluyorsunuz. Örneğin rogue karakterinizi ister okçu olarak yetiştirebilir, ister bıçak ustası olmasını sağlayabilirsiniz. Burada *DM* ve *EoB* gibi oyunların aksine bir cleric (veya priest) sınıfının olmaması daha başta dikkatimi çekmişti, mage'i belli bir alanda ustalaştırarak bu görevleri üstleneceğini düşünmüştüm. Yanlış düşünmüşüm, çünkü oyunda iyileştirme büyüsü yok, dolayısıyla cleric görevini gören bir karakter de yok. İyileşme olayını dinlenerek, iksir içerek veya can kristallerini kullanarak hallediyoruz. Aslında bu bir eksiklik ama eklenecek yeni ırk ve sınıflarla bu eksikliğin giderileceğine inancım tam.

EN GÜZEL YERİ

İlk gizli düğmemizi bulup zindanın bir yerlerinde bir kapının açıldığını duymak... Aha şurada da gizli düğme var mı diye kendini etraftaki duvarlara da bakmak zorunda hissetmek. İşte o gizli şeyleri bulmanın verdiği his en güzeli.



Artık bu kristaller sayesinde ölen karakterleri diriltebildiğinizi biliyorsunuz.

Dungeon Master



Eye of the Beholder



LoG





Yaratıklarla kafa kafaya savaşayım derseniz sonuç bu işte.

DAN, CIN SESLERİ ARASINDA...

Grubumuz hazırsa artık zindana dalabiliriz gençler. Zindana dalmamızla buram buram bir old school havasının odamızı doldurması bir oluyor. Grafikler resmen *Eye of the Beholder*'dan fırlamış gibi! Tabii birebir aynısı değil, günümüze süper biçimde uyarlanmış ama ruhunu kaybetmemiş hali. Duvardaki tuğlalar, meşaleler, bıçaklar, basınç plakalarının üzerine koyduğumuz taşlar, hatta duvarlardaki gizli düğmeler... Hepsi tanıdık! Sizi temin ediyorum ki bu sadece oyunun başında içinizde kabaran nostalji duygusunun yol açtığı bir yanılsama değil, oyunun sonuna kadar sürekli bu duygunun içinde yol alacaksınız çünkü.

Oyunumuzu elbette birinci şahıs perspektifinden oynuyor ve grubumuzu kanlı canlı olarak görmüyoruz. W, S, A, D tuşlarıyla hareket ediyor, Q ve E tuşlarıyla sağa sola dönüyoruz. Hareket kontrolleri bundan ibaret. İlerlemeler her seferde tek kare şeklinde yapılıyor ama oyun sıra-tabanlı değil, gerçek zamanlı. Karşınıza bir yaratık çıkınca "önce ben vururum, sonra o vurur" diye düşünmeyin, karşınızdaki yaratık ağzınızı burnunuzu dağıtır yoksa. Ayrıca hemen oyunun başlarında da fark edeceğiniz üzere savaşırken karşınızdaki yaratığa Allah ne verdiyse girişmek pek de akıllıca bir yöntem değil, pat diye ölüverirsiniz valla. Onun yerine bu tür oyunlarda "çember çizmek" veya "sağ sol yapmak" taktiklerini kullanıyoruz arkadaşlar. Örneğin yaratığa saldırıyoruz, sonra bir yana kaçıyoruz. Yaratık önümüze veya yanımıza ilerlediğinde tekrar vurup tekrar kaçıyoruz. Yani savaşırken stratejik biçimde hareket etmek önemli. Saldırılarımızı karakterlerimizin elindeki silahlara sağ tıklayarak yapıyoruz ama büyücünün kullanımı biraz daha farklı. Büyü yapmak için büyücünün eline veya asasına sağ tıkladığımızda rün penceresi açılıyor. Buradan büyünün rünlerine tıklayıp "Cast" yapıyoruz. Eğer yanlış rünlere tıkladıysanız ya da rünlerin temsil ettiği büyüyü yapacak bilgiye sahip değilseniz başarısız oluyorsunuz. Yani büyüleri hazır biçimde tek tıkla kullanma diye bir şey yok, her seferinde rünlere tıklamalısınız. Oyun büyü kullanımı bakımından *EoB*'den çok *DM*'ye göz kırpmış ve bunun da oyuna farklı bir zorluk kazandırdığını söyleyebilirim.

MACERA OYUNLARI HALT ETMİŞ

Farkındaysanız RYO türünde bulmaca kullanımı son derece azaldı, hatta yeni çıkan büyük RYO'larda bu kısma hiç önem verilmediğini görüyoruz. Ama aslında gizemleri çözmek bir RYO oyuncusunun en sevdiği işlerden biridir. *Legend of Grimrock* bu bakımdan atalarından hiç de geri kalmıyor, oyun son zamanlarda gördüğüm en dehşetli bulmacalardan bazılarına ev sahipliği yapıyor resmen.

Bahsettiğim bu bulmacalar çeşit çeşit. Duvarlardaki gizli düğmeleri bulup gizli duvarlar açacak, topladığınız parşömenlerde yazan cümlelerden faydalanarak saklanmış hazineleri çıkaracaksınız. Bu zindana bizden önce girenlerden Toorum ismindeki zat çeşitli yerlere notlar bırakmış. Bu notlar çoğunlukla bizi Toorum'un sakladığı eşyalara ulaştırıyor ama bunları anlayıp aralarındaki bağlantıyı kurmak çok da kolay değil. Örneğin bir bulmacada bulduğumuz dört parşömeni duvarda yazılan yazılarla eşleştirerek oyuklara yerleştirip kapılar açıyoruz. Bir diğerinde üzerinde sadece "en batı" yazan bir parşömen buluyoruz, deliklerle dolu tee başka bir yerde kendimizi en batıdaki delikten aşağı bırakınca bir hazineyle karşı karşıya kalıyoruz. Bir başka yerde iskeletleri üç ayrı kafese sokup kilit altına aldığımızda gizli bir kapı açılıyor mesela. Ama asıl bomba bulmacalar ışınlayıcılar ve basınç plakalarıyla ilgili olanlar. Işınlayıcı bulmacaların bazıları resmen *Portal*'dan fırlamış gibiler, mesela bir ışınlayıcıya taş fırlatıyoruz, ışınlanan taş Companion Cube misali başka bir yerdeki basınç plakasının üzerine düşüp önümüzdeki çukuru kapatıyor. Bir de manyak ışınlayıcı labirentleri var ki bunlarda pusulanıza (oyunda ilerlerken bulacaksınız) başvurmak zorunda kalacağınız garanti.

Grimrock, oyun genelinde gri ve kahverengi ağırlıklı soluk bir renk paletine sahip olduğundan (*EoB* rengarenkti mesela) bir yandan zindanın iç karartıcılığını iyi yansıtırken, diğer yandan içinizi azıcık sıkıyor. Biraz daha fazla renge hayır demezdim yani. Müzikler ve sesler ise zindanın ruhuna müthiş uygun, özellikle açılış ekranı müziği aklınızda büyük ihtimalle yer edecek nefis bir seçim.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Zindan RYO'su, daha ne olsun! ✔ Müthiş nostaljik his ✔ Son derece iyi ayarlanmış zorluk ✔ Kafayı yedirtebilecek bulmacalar ✔ Süper fiyat ✔ Büyük potansiyel ✖ Irk ve sınıf çeşidi az ✖ Öğreti yeni oyuncular için pek yeterli değil ✖ Bazı sınıflar dengesiz (unarmed rogue gibi) ✖ Büyüler yetersiz, iyileştirme büyüsü olmaması kötü ✖ Renk paleti biraz boğucu

SON... SÖZLERİM... IIIAARGHH...

Finli bağımsız oyun stüdyosu Almost Human, *Legend of Grimrock* ile turnayı gözünden vurdu. Bloglarından da açıkladıkları üzere oyunun masraflarını şimdiden misliyle çıkarmış durumdalar. Bu hiç de şaşırtıcı değil çünkü 15 dolarlık fiyatı hem oldukça uygun, hem de oyun bunun karşılığını kat be kat veriyor. Ayrıca Almost Human bu başarının üzerine yatmıyor, forumlardaki önerileri takip ediyor, oyuncuların isteklerini dikkate alıyor. Son çıkan yama ile gelen karakterler için istediğimiz portreleri kullanabilme özelliği bunun küçük örneklerinden biri. Ayrıca oyun modlamaya son derece açık bir yapıya sahip, Almost Human harita editörünü de en kısa zamanda kullanıma sunmayı planlıyor. Yakın zamanda *EoB* veya *DM* modları görürsek şaşırmayalım, aksine sevinçten zıplayalım derim. Son sözlerim mi? Onları zaten en başta okudunuz, değil mi?



Duvar yazıları soğuk gerçeği yüzümüze vuruyor; bu ayaklar yeterince hızlı değil.

→ **Tür:** Zindan RYO'su → **Yapım:** Almost Human → **Dağıtım:** Almost Human → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 14.99$ (GoG / Steam)
→ **Dahası İçin:** www.grimrock.net

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Legend of Grimrock bu konseptin günümüzde de son derece başarılı olabileceğinin canlı kanıtı.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



MİNİK BİR GERGİNLİK... -ESER GÜVEN

YESTERDAY

A PENDULO STUDIOS GAME

Yestırrrdeeey, ol may tırabıls simd so faaar uveeey *Paul McCartney sesiyle okunacak*. Yazar burada bizlere seslenmiş, daha dün dertten tasadan uzaktım be gençler demiş. Keşke aynısını Pendulo'nun *Yesterday*'i ve kendimiz için de söyleyebilseydim ama kazın ayağı öyle değil gibi. Oyunu oynarken dertlendim tasalandım çünkü. Pendulo da muhtemelen sonradan "yav hacı doğru mu yaptık acaba" demiş olabilir. Nedenleri ve nasılları, az sonnnraaaa!

Aslında durun bir saniye ya, yiğidin hakkını vereyim değil mi önce? Pendulo Studios cesur bir işe girişmiş, üzerlerindeki "bu firma komik macera oyunları yapar" etiketini söküp yerine "bu firma her türden macera oyunları yapabilir, ona göre" etiketini yapıştırmaya çalışmış. Satanizm, ölümsüzlük, cinayet, işkence gibi anahtar kelimeleri bir hikâyede birleştirmiş ve ortaya *Yesterday*'i çıkarmış. Ama diğer etiketi tam olarak sökemediği için ortaya hafif çorbamsı bir sonuç çıkmış. Yine de farklı şeyler denemek istedikleri için mini bir alkışı hak ediyorlar, ama çok fazla alkışlamıyoruz ki gaza gelmesinler, hatalarını görebilsinler.

BEN OLSAM

Daha karanlık bir renk paleti kullanır, kan ve şiddet görüntüleri kullanmaktan çekinmez, hikâyenin karanlık havasını dağıtan çiçekli böcekli yaklaşımdan tamamen uzaklaşırdım. Evet ya, keşke ben de olsaydım orada!

Oyuna başladığımızda bizi atmosferi bir anda kurmayı başaran, son derece iyi hazırlanmış bir intro karşılıyor. Arka planda çalan rahatsız edici ıslık melodisi; duvara kanla yazılmış "işkence, acı, ölüm" gibi kelimeler, acı dolu çığlıklar, yerdeki pentagram, kana üşüşmüş sinekler... Karanlık bir hikâyeye girmenin en bilindik ve etkili yolu. "Vaaay Pendulo aşmış" diye düşündüren bu kısım maalesef pek uzun sürmüyor ve bir yıl öncesine dönüp Henry White karakteriyle oynamaya başlıyoruz. Henry ve arkadaşı Cooper evsizleri korumayı ve onlara daha iyi bir hayat sunmayı görev edinmiş Don Kişot'un Çocukları ismindeki örgüt için çalışıyorlar (bu arada bu örgüt gerçekten var). Etrafta kurbanlarını evsizlerden seçen bir seri katil var, ama işin içinde evsizler olduğu için polis ve medya bunun çok üzerine gitmiyor. Siz de elinizdeki listede belirtilmiş evsizlere yardım eli uzatmak için görevlendiriliyorsunuz ve listedeki ilk isim sizi Cadway istasyonuna götürüyor. Burada şahit olduğunuz olaylardan sonra oyunun çehresi tamamen değişiyor ama gelin oyunun sürprizli hikâye örgüsünü çok fazla açık etmemek için lafı burada balla keseyim.



Simya simgelerinin haç üzerinde kullanımı oyunun sonunda bile yakamıza yapışıyor.

BU DA MI GOL DEĞİL?

Bildiğiniz üzere ben macera oyunları incelemelerine biraz sıfırcı hoca gibi yaklaşıyor, olumsuz yanlarını daha bir ön plana çıkarıyorum. Bunun sebebi kesinlikle hata bulmak için kendimi kasmam değil, ama gözüme çarpanları da görmezden gelemiyorum. Oyunu oynarken aldığım notlarda, başında eksi olan cümleler çoğunluktaysa bunlara dikkat çekmek daha doğru geliyor. Benim eksilerim size artı gibi geliyorsa, sondaki notun üstüne 1.0 tam not daha ekleyiverirsiniz :) Mesela "kafaya balta koyduk, kan yok" diye not almışım. "Ay beni kan tutar, iyi ki kansız yapmışlar" diyorsanız bu süper bir artı mesela. Anlaştıysak cetvelimi çıkarıyor ve Pendulo'nun kafasına vurmaya başlıyorum.



Giriş videosunun atmosferi ne kadar iyi oluşturduğunu söylemiştim ya, oyuna

başlayınca bu hava bir anda dağılıyor. Tamam Pendulo'nun kendine has grafik tarzı gerçekten çok iyi, ki bu tarz *Runaway* ve *Next Big Thing* gibi oyunlara çok şey katmıştı. Fakat karanlık bir temaya eklenince bir garip olmuş; cıvıl cıvıl renkler, o sevimli suratlar falan dikkat dağıtıyor, ürkmek mümkün olmuyor. Arayüz ise son derece basit hazırlanmış, ekranın alt kısmında yardımcı düğmeler ve envanterimiz var. Ekrandaki herhangi bir hotspot'a tıkladığımızda açılan minik pencerede o kısmın yeni resmini görüyor, ister inceliyor, ister kullanıyoruz. Ekstra komutlar yok, bu da oyunu nispeten kolaylaştıran etmenlerden bir tanesi. Pendulo'nun oyunlarına koymadan rahat edemediği ipucu düğmesi burada da var, ampule tıkladığınızda oyun size ne yapmanız gerektiğini söylüyor. Bunun bir adım ötesi oyunu sizin yerinize oynaması olacak, ondan korkuyorum. Macera oyunu geliştiricileri şu ipucu düğmelerinin türe ne kadar zarar verdiğini ne zaman anlayacaklar gerçekten çok merak ediyorum. İsterseniz macera oyunlarının kralı olun, ister istemez azıcık takıldığınız yerde bile o düğmenin cazibesine kapılıyorsunuz.

Bulmacalar genel anlamda kolay, çoğunlukla envanterdeki bir eşyayı ekranda veya diğer bir eşya üzerinde kullanmaya dayalı olarak çözülüyorlar. Ama mesela oyunun başında bir satranç bulmacası var ki bir bulmaca en fazla bu kadar gereksiz olabilirdi. Yanlış hatırlamıyorsam arka arkaya üç kere "beyaz bir hamlede mat eder, o zaman hangi taşı oynatmıştır" gibi soruları cevaplıyorsunuz. Sanki herkes satranç bilmek zorundaymış gibi. Bir de bu soruların sorulduğu ortam o kadar absürt ki sanırsınız Pendulo ofisini temizlemeye gelen hanım teyze klavyenin tozunu alırken yanlış birkaç düğmeye basıp oyuna bu bulmacayı eklemiş. Aralarda güzel bulmacalar da var, örneğin haç ile simya malzemeleri arasındaki ilişkiyi birden fazla yerde kullanmak süper fikir. Oyunun başlarında çözdüğümüz bir bulmacanın bilgilerine sonlarda tekrar dönmeyi oldum olası sevmişimdir zaten. Envanterdeki eşya etkileşimlerini ise çok başarılı bulmadım. Şimdi ortada şöyle bir sorun var. Bir eşyayı diğerinin üzerinde kullanınca geribildirim alıyoruz ya hani, "Abicim hiç o ikisi birlikte kullanılır mı" gibisinden. Hah işte o kısım çok yarım yamalak yapılmış. Mesela elde bant var. Tahta üzerinde kullanınca "Yok ya tahtayı yapıştırmaya lüzum yok" diyor, eyvallah. Testere üzerinde farklı bir şey söylüyor, kamera üzerinde farkı. Ama bozuk paraların üzerinde kullanmaya kalkınca "yasak kardeşim" ikonuyla birlikte dıııırt diye ses çıkıyor sadece. Bu şekilde pas geçilmiş birçok eşya var, halbuki saçma sapan denemelerimizde oyunun ayar vermesi sevdiğimiz bir ayrıntıdır.

Karakterin tıkladığınız noktaya yürümek veya koşmak yerine ışınlanmasından (tamam çift tık yapınca yine hızlıca gitsin ama bir yürüme animasyonu yapmaktan da mı üşendin ey Penduloviç) anlatımlarda herhangi bir dış ses olmamasına kadar (böyle profesyonel bir oyunda tam seslendirme olmamasının tuhaflığını bir kenara bırakıyorum, ekranda çıkan anlatımsız yazılar oyunu iyice sessizleştirmiş) dikkatimi dağıtan pek çok oldu. Ama hiçbiri konudaki kopukluğun yerini tutamaz... Oyunu oynarken çok fazla "bu da ne şimdi" anı yaşayacaksınız, bunu garanti ediyorum. Çünkü flashback olayının suyunu çıkarmış Pendulo. Bu yüzden hikâyenin bütününü anlamak son derece zorlaşmış, kendinizi bir anda son derecede alakasız başka bir yerde bulunca ana hikâyeden uzaklaşıyorsunuz. İşin en kötü kısmı da flashback'lerin habersiz, ani girişleri. Tezgahın arkasındaki kızla konuşuyoruz, belli ki bize bir şey yüzünden kızmış, diyalog onu gösteriyor çünkü. Kahve içmeyi teklif ediyoruz ve kendimizi bir anda kızla yatakta buluyoruz. "Vaaay üstat hızlı çıktı, yılların çapkını tabii" diye düşünüp ikilinin "kötü performans" ve "daha önce de yaptıydık bunu" gibi konuşmalarını takip ederken bir de bakıyoruz ki meğer bu olay bir flashback'miş. Meğer hızlı falan değilmişiz. İşte bu tür saçma geçişler insanda "Yapma be Volkan" diye bağırma hissi uyandırıyor.

DÖRDÜNCÜ SON

Oyunun Easter Egg sonuna ulaşmak için sondaki St. Fergus Church haritasında pilleri bulmanız gerek. Pillerin yeri hotspot ipucu ile gösterilmiyor ama imleci bulunduğu yerin üzerine götürürseniz etkileşim ikonu çıkıyor. Bu pillerin bulunabileceği beş yer var: Ekranın sağ altındaki kaya parçasının sağ veya sol kenarı, soldaki dağın zirvesi, sağdaki dağın sol üst kısmı ve ortadaki dağda bulunan patika. Pilleri bu beş yerden rastgele birinde bulduktan sonra sondaki seçim ekranında önce John'u seçin, sonra da pilleri ekranın sol üstündeki Poet of Pain oyuncağında kullanın. Aaa Brian da buradaymış.

SONUMUZ BÖYLE Mİ OLACAKTI?

Oyunun dört farklı sonu var ve son sahneden hemen önce gelen otomatik kaydı kullanarak tüm sonları tek tek görebiliyorsunuz. Gerçi bu "birkaç farklı son" olayı biraz ayağa düştü, oyun boyunca yaptığınız hiçbir şey sizi farklı bir sona götürmüyor ne de olsa. O yüzden birinci seçeneği seç, sonu izle, kaydı yükle, ikinci seçeneği seç, sonu izle rutinine çok soğuk yaklaşıyorum ben. Neyse ki dördüncü son çok güzel, tam Pendulo havasında harika bir "sürpriz yumurta" olmuş. Ama diğer sonlardan hangisini izlerseniz izleyin, bir "kısa hikâye" oynamış olduğunuz duygusunu üzerinizden atamayacaksınız.

Yesterday gerçekten de çok kısa bir oyun, sanki Pendulo'dakiler yeni büyük oyunları üzerinde çalışırken boş zamanlarında da bunu yapmışlar gibi hissettim. Değindiğim eksiklikler de bu savımı destekler nitelikte. İşin başındaki bağımsız bir firma olsa bu kusurlar göze batmayabilirdi ama profesyonel bir oyun stüdyosuna yakıştıramadım. Kötü mü? Değil. Değişik mi? Değişik. İyi mi? Pek değil. Yine de eğer *Yesterday* Pendulo Studios'un gerilim / korku türüne de ağırlık vermeye başlayacağının bir sinyaliyse ortada sağlam bir potansiyel var demektir. Bir dahakine şekeri az tutup, bibere abanmaları şartıyla.



"Pişman mısın?" demenin farklı bir yolu, seçeneklerde olmamasına şaşırdım.

Oyunun sürpriz misafirli ekstra sonunu izleyebilmek için bu ekrandaki pili bulmanız lazım.

Tür: Macera **Yapım:** Pendulo Studios **Dağıtım:** Focus Home Interactive / Tiglon **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** 60 TL **Yaş Sınırı:** 16+
Dahası İçin: www.yesterday-game.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Uygun fiyatı ✔ Pendulo kalitesindeki grafikler ✔ Sapık resepsiyonist Albert ✔ Otomatik kayıt sistemi ✔ Kompakt arayüz ✔ Don Kişot'un çocukları
✖ Aceleye getirilmiş hissi ✖ Anlatım pencerelerinde seslendirme olmaması ✖ Flashback yağmuru ✖ Envanter etkileşimindeki tutarsızlıklar



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Pendulo yeni sularda dolaşıyor, ne kadar ileriye gidebileceklerini zaman gösterecek.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC

PC

MAC





YİNE Mİ?
The Sims, oyun dünyasının zamana karşı en dirençli serisi çıktı. Sims cephesinde işler hâlâ iyi gidiyor olsa da.. ne bileyim.. öff.

The Sims 3: Showtime

ALLI PULLU SİMLİ SAHNELER -NOYAN AKATLI

İŞTE BİR *SIMS 3* ek paketi daha, bakalım ne yenilikler, nasıl bir içerik getiriyormuş sanal insancıklarıma: Sahnede gösteri meslekleri, DJ'lik, yeni eşya, giysi, başarımlar, internet üzerinden sosyal paylaşım... Bir süre sonra "yenilikler" bile hep aynı. Aa, dur bakayım, yeni bir özellik daha var: Simport aracılığıyla arkadaşlarımızın oyunlarına atlayıp onların sahnesinde gösteri yapabiliyoruz! Tabii onların şarkıcı, sihirbaz, akrobat Simlerini de kendi oyunumuza konuk edip performanslarını izleyebiliyoruz. Hmm, bu cidden yeni işte; merak ettim, en azından bir deneyip görmeye değer.

YETENEK SİMSİNİZ

Oyungezer'in spor oyunları ve sonu gelmez *Sims 3* ek paketlerinden sorumlu "çiçeği genzinde" yazarı olarak okuduğum *Showtime* tanıtım yazılarından sonra ilk aklıma gelenlerle giriş yaptım 4000 karaktere. Yeni oyunu yeni şehirde başlatıp yarattığım ilk "Sim Noyo"ya doğuştan gösteri sanatçısı bir karakter atadım, sihirbazlık mesleğinde zirveyi görmeyi de hayatının amacı olarak belirledim. Profesyonel sihirbaz komşumuzdan bir iskambil kartı numarası öğrenmiş, eşe dosta "Aa, nasıl yaptın?" şaşkınlıkları yaşatmıştım bir ara (*Sims 3*'ün ilk paketi çıkmamıştı daha, o kadar eski yani ilk illüzyon numaramı öğrenmem). Acemi sihirbaz Noyo'nun da denediği ilk numara iskambil kartlarıyla olunca gülümsemeden edemedim doğrusu, böylece *Showtime* benden ilk alkışını almış oldu.

Sihirbazlıkta egzersiz yapıp ustalaştıkça mesleki deneyim (Ambitions ile tamamen aynı yöntem geçerli) kazanıp parkta, kafede, karaoke barda gösterilere çıktı Noyo, zirveye ulaştığında güzel bir sürprize şahit olduğumu söyleyebilirim. Şöyle ki, şehir tiyatrosu, stadyum gibi alanlar *Sims 3*'te "tavşan deliği" yani oyuncuya sımsıkı kapalı mekânlardır, içine giren Siminizi göremez, kontrol edemezsiniz. Tabiatıyla ben de sihirbaz Simim sahnedeki işi bitene kadar kontrolümden çıkacak, içeriyi göremeyeceğim diye düşündüm. Ancak mekânın içine kamerayı yaklaştırdığımda, sahneyi fark ettiğim anda şapkadan tavşan çıktığını görmüş gibi şaşırdım gerçekten. "Kapalı mekân"lar zaten *Sims 3*'ten çıkarılması gereken bir özellik, *Sims 4* de içini görmediğimiz binalarla dolu olursa serinin sonu olur bence.

GÖSTERİ DEVAM ETMELİ!

Sihirbaz, şarkıcı ve akrobat-jonglör mesleklerinin ortak özellikleri sürekli etkileşime açık olmaları, renkli ve komik animasyonlar, müzik, efekt hatta dekorlarla (sahne dekorunu kendimiz ayarlıyoruz) eğlenceli bir oynanış sunmaları. Tıkla-bekle, tıkla-izle rutininden biraz uzaklaşmış yeni meslekler, iyi de olmuş. Yeni eşyalarda ise "mekanik rodeo boğası" ve mutluluk puanı ödülü olarak gelen "sihirli lamba" dışında önemli bir yenilik yok. Meslek kıyafetlerini kişiselleştirmek, "Diva" özellikli bir süperstar yaratıp estetik ameliyatla fiziksel görünümünü baştan ayağa değiştirmek gibi fanteziler yapabiliyoruz. Yeni gizli yeteneğimiz ise DJ'lik yapmak, hatta yeni şehirde DJ'lik ile aile geçindireceğine inanan bir komşumuz bile var.

Merak ettiğim yenilik olan Simport'a gelirsek; aynen şu şekilde denedim: *Sims 3* resmi sitesinin *Showtime* forumuna "Beni listenize ekleyin, acilen Simport'u denemem lazım" mesajı yazdım, zaten forum başlıkları "Arkadaş arıyorum" ağırlıklıydı. Oyun içinde eklediğim yaklaşık 15 kişiden sadece ikisi, en fazla üçü aktifti bir hafta boyunca. Simport sayfasına verdiğim "Kafede konsere çıkacak 2. seviye ve üzeri şarkıcı arıyorum" ilanıma çabuk yanıt geldi, arkadaşın masmavi şarkıcısının sahnesini düzenledikten sonra; istek şarkısı yollama, yuhalama, sahneye çiçek veya kitap (evet, şaka değil) fırlatma gibi seçenekleri fark ettim. Mavi şarkıcıyı alkışlar, çantasında orkidelerle evine uğurladıktan sonra Simport'ta "2. seviye şarkıcıyı kafedeki sahneden konuk ettiniz" diye bir pulu damgalatmaya hak kazandım. Kazandım demişken, bir diğer yenilik olan "Başarım"ların (achievement) oyuna az biraz cazibe kattığını söyleyebilirim.

Yeni meslekleri, animasyonları, Simport'un ev sahipliği kısmını, içeriğin birazını alkışlıyor; ses ve müziklerdeki tuhaf dengesizlikleri, oyunbozan bug'ları, Simport'ta Sim göndermedeki zayıflığı ise protesto ederek perdeyi kapatıyorum. Gösteri dünyasına hazırlanan tüm *Sims 3* oyuncularına "Sul sul..."

The Sims 3: Showtime



>

The Sims 3: Pets



>

The Sims 3: Generations



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Gelişimi hissettiren, etkileşime açık yeni meslekler
- ✔ Çeşitli ve eğlenceli animasyonlar ✔ Sihirli lamba ✔ Başarımlar ve Simport
- ✖ ...ve Simport'un güdük, eksik bırakılmış özellikleri
- ✖ Maalesef iyice kanıksanmış irili ufaklı bug'lar

SON KARAR

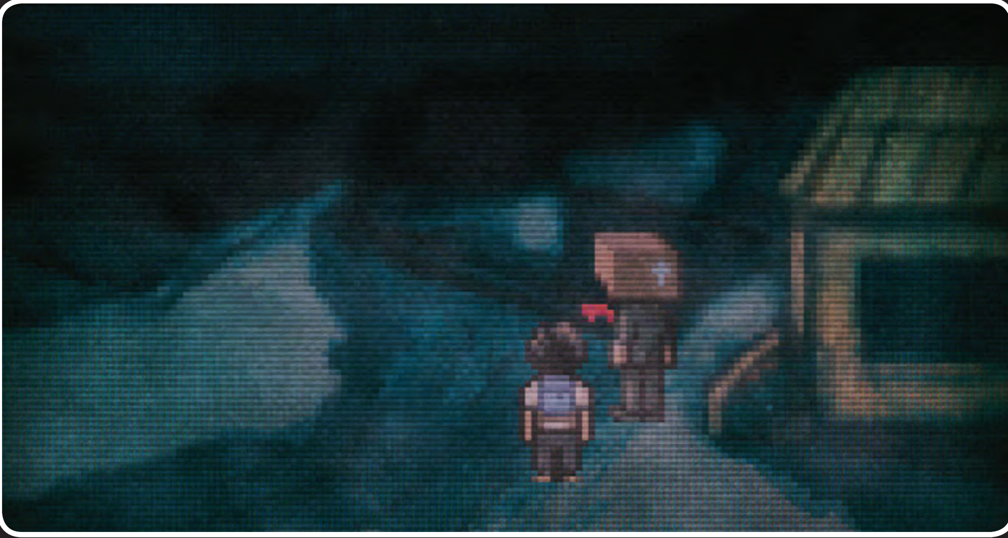
Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Sims 3'ün sıkı hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak bu paket, oyunda son perdeye az kaldığının da habercisi gibi.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Simülasyon/Sanal Yaşam → **Yapım:** The Sims Studio → **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 69 TL → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dijital İndirme:** Steam (40$) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** www.forum.thesims3.com





Bunca sorunun arasında aşk elbette ki eksik kalmayacaktı.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sesler ve müzikler ✔ Oyunun ilk çeyreği
✖ İlerlemeyen hikâye ✖ Gerilimini yitiren oynanış

YİNE Mİ?

Bağımsız oyunlardaki geçmişe dönük grafiklerden, ben bile şu hurdacı halimle usandım. Az bütçeli oyunlardan elbette ki harikalar beklemiyorum ama ille de "retro" olacaksa *To the Moon* gibi kendine has bir tarzı olmasını umuyorum. *Lone Survivor* beni bile bezdirecek denli eski.

Lone Survivor

BEN BİLE DİNLEMEM KENDİMİ -B. EMRE ÜLGEN

GEÇENLERDE, bir türlü karşılaşamadığım arkadaşımla, bende olan oda anahtarını nasıl vereceğimi telefonda konuşurken "Aaaa o zaman kapının altından atayım" diyince kendi aptallığım karşısında paniğe kapıldım. Yaşım ilerledikçe zekâmın gerilediği gerçeğini zamanla kanıksadım gerçi ancak çalışmamak için hâlâ ortaokuldan kalma aylaklık numaraları yapmıyor olmam da ayıp doğrusu (sözlüye kalkınca bir şey biliyormuş da toparlayıp söyleyemiyormuş gibi ağız oynatma numarasını da anımsayalım burada, böyle yaparak öğretmeni iyice zıvanadan çıkarıp dayağı yiyip oturan geniş beyaz yakalı öğrenciler olarak). Lisede ders çalışırken birden durup kalemlerimi dakikalarca dizişime, üniversitede durduk yere notlarımı temize geçmeye kalkmama benzer bir şekilde *Lone Survivor*'dan kaçmak için 20 dakikada bir kendime bir iş çıkardım: "Yerleri bir çektireyim", "Aaaa çamaşırlar dağ gibi yığılmış" diye diye 4 saatlik oyunu 1 haftada zor bitirdim (bunca yıl okuyup sonunda soğan ay yani salon erkeği olmama da dikkatinizi çekerim). Başlarda oyunun uzun süre duraksız oynanamayacak kadar kasvetli olması yüzünden ara verip durdum, daha sonraysa bezginlikten.

GÖZÜMÜ AÇTIM

Benim böyle dememe inat gibi oyun basınından inanamadığım kadar yüksek notlar alan *Lone Survivor*, en sevdiğim hikâye başlangıcı tipini izleyerek, oyuncuyu nedir ne değildir hiçbir şey söylemeden öykünün ortasına fırlatıyor. Kutu kafalı bir adam, bir fincan kahve ve yüzünü saklayan bir kızın birbirine karıştığı bir kâbustan daha tekinsiz bir dünyaya uyanmamızın sonrasında dışarıda bir salgın olduğunu, Chie isimli birinin partisine gitmemiz gerektiğini, bir de yalnız ölmeyi istemediğimizi öğreniyoruz. Tüm dünyaya karşı tek kişi (kurtar ya Rab) tarzı hikâye örgüsü, artık işlene işlene tiridi çıktıysa da, hâlâ merak uyandırıcı, doğru. Ancak sorun şu ki *Lone Survivor* başta öğrendiklerinizin üzerine pek bir şey koymuyor. Etrafta öyküye dair size ipucu verecek bir-iki kişi ve çok az belge var fakat onlar da neler olup bittiği hakkında fikir veremeyecek denli esrarengizler. Oyunun ilk çeyreğinde *Lone Survivor*'un kırık dökük grafikleri ve tedirgin edici müzikleri sayesinde yoğunlaşan merak duygusu, "Ben kim miyim? Hahaha ben kim miyim hah-hah-hayt" benzeri hiçbir yere varmayan diyalogları sayesinde yerini sıkıcı bir anlaşılmazlığa bırakıyor. O kadarına ki *Silent Hill*vari bir etki bırakması için yaratıldığı belli olan oyun 90'ların Zuhal Olcay filmleri mi demeliyim, tapona kaçan İlhan İrem klipleri mi öylesi bir "anlayan beri gelsin" hissiyatı uyandırdı bende.

Silent Hill demişken oyunun yaratıcısı Jasper Bryne'ın azılı bir *Silent Hill II* hayranı olduğunu, dahası hızını alamayıp oyunun 8-bit grafiklerle bir yeniden yorumu olan *Soundless Mountain II*'ye de imza attığını eklemeliyim. *Lone Survivor*'da da *Silent Hill* referansları pek çok; macera soslu korku-aksiyon oyunu mekaniklerinden Akira Yamaoka esintili müziklerine; yaratıklara yaklaştığımızda çıkan parazit seslerinden kanla pas karışımı bir renge bulanan odalara kadar pek çok gönderme var seriye. Ne yazık ki *Lone Survivor*'ın ancak ses ve müziklerde, ilham aldığı serinin başarısına yaklaştığına söyleyebilirim. Tek tip ve korkutuculuktan uzak düşman tasarımları yüzünden ("bu grafiklerle nasıl korkutucu olacak?" derseniz iki renkle bence oyun dünyasının en sinir bozucu düşman tasarımlarını yaratmış olan *Heart of Darkness*'a bakmanızı öneririm) aksiyon (ya da gizlenme, seçim size kalmış) kısımları heyecansız; sayıca az olan bulmacalar fazlasıyla uyduruk. Bitse bile kendini ele vermeyen öykü ise gizemli olmaya gizemli ancak tüm o bilinmezliğin arkasında bütünlüklü ve huzursuz edici bir hikâye olduğunun ipuçlarını her detayıyla belli eden *Silent Hill*'in aksine *Lone Survivor'un* hikâyesinin arkası boş, esrarı da kof gibi.

Oyunun amacına ulaşamamış bir diğer acayipliği de açlık ve uyku durumunuzu sürekli gözetmek durumda kalıyor olmanız. Fiziksel ve ruhsal durumunuzu belirleyen bu iki faktör, korkudan resmen delirdiğimiz *Amnesia*'da şahit olduğumuz gibi oyunda gerilimi tırmandıran bir öğe olabilirdi elbet. Fakat açlık ve uykusuzluğun etkilerini kahramanımızda göremiyor olmamız, bir de kendisinin "acıktım, uykum geldi, açım aç" gibi oldukça mekanik tepkiler vermesi yüzünden aklıma sıranın altında Tamagotchi baktığım günlerin bezginliğini getirdi (bu yazıdaki 90'lar benzetmelerimle bir Altın Vatka ödülü alsam yeri var).

GÖRDÜĞÜME İNANMADIM

Sahici bir huzursuzluk vaat eden ilk çeyreği ve esinlenilmiş de olsa amacına ulaşan ses ve müziklerinin hatrına helalinden bir 6.0 vermek istediğim *Lone Survivor*'a, bende en son *Fatale*'nin yarattığı gibi bir değerlendirilemezlik hissi uyandırdığından puan vermekten kaçınıyorum (okuyucular bana corlayacak diye korkuyorum demiyor da). Herkesin ayılıp bayıldığı bir sanat filminden bir halt anlamamış olarak çıkmanın utancına benzer bir hissin de katkısı var tabii bu kararımda. Öyle ki, film çıkışında, sıkıntıdan patlamış olmasına rağmen gülümseyerek "Nasıl buldun?" diye soran arkadaşıma cevap veren kendi şirret, çatallı sesimi duyar gibi oluyorum; "Yürü kız, bir Adana yiyelim".



Kullandığınız haplar göreceğiniz rüyaları da etkiliyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Anlarsanız bana da özetleyin çok rica ederim.

—

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera-Aksiyon → **Yapım:** Superflat Games → **Dağıtım:** Steam → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam ($7.99)

BİR DESTE ORDU, BÜTÜN İSTEĞİM BUYDU -BURAK AKMENEK

WARGAME
EUROPEAN ESCALATION

R.U.S.E.'UN YAPIMCISI Eugen Systems eğer bu şekilde devam ederse en sevdiğim strateji oyunu yapımcılarından birisine dönüşecek. *R.U.S.E*'a daha fazla zaman ayıramadığım için pişmanım ama bu sefer durum daha iyi, *Wargame*'i adam gibi oynayabildim. Ve çok güzel haberlerle geldim...

Wargame: European Escalation genel tasarım olarak tüm cepheyi gösteren bir savaş odasından, savaş alanındaki tanka ve askere kadar zum yapabilmenizi ve böylelikle savaşı hem en geniş açıdan hem de çatışmanın içerisinden görebilmenizi sağlıyor. Oyun 1970'lerde geçiyor ve NATO veya Varşova Paktında bulunan yüzlerce birimi seçebilmenize olanak tanıyor. Konu ise tamamen soğuk savaş dönemindeki "eğer böyle olsaydı" senaryolarına dayanıyor. Alternatif senaryolar içerisinde kullanabildiğiniz birimlerinizse aslında elinizde tuttuğunuz bir deste çubuk gibi. Bir senaryoda en fazla 25 adet birim seçebiliyorsunuz ve elinizdeki tüm kaynak da bundan ibaret oluyor. Öyle üs kurmak, birim basmak falan yok. Bu yüzden elinizdeki birimlere gözünüz gibi bakmanız ve neleri yapıp neleri yapamayacaklarını çok iyi tespit etmeniz gerekiyor. Görev öncesi bilgilendirmeyi dikkatle okumalı ve ona göre hareket etmelisiniz. Her senaryoda kazandığınız yıldızları harcayarak yeni birimler de alacaksınız.

Haliyle oyunda bir taş-kağıt-makas sistemi söz konusu. Ama ince ayarlar daha ön plana çıkıyor. Her birimin yetenekleri de kendine has olduğundan, mesela önceden bir keşif birimi göndermek, saklanmış düşmanları menzillerine girmeden görerek asıl vurucu gücünüzle onları uzaktan imha edebilmenizi sağlıyor. Amaç ille de yok etmek değil, duruma göre tedbir almak da önemli ne de olsa. Haritadan uzaklaşıp daha geniş bir açıdan bakınca elinizdeki birimler birer etiket halini alıyor. Burada sanki o filmlerde gördüğümüz ve kurmay subayların planlama yaparken kullandıkları stratejik haritalardan birisine bakar gibiyiz. Haritaya yaklaştıkça, hatta çatışmaya girdikçe silah sesleri de ufak ufak yaklaşıyor, o minik savaş alanı tüm ayrıntılarıyla ve gerçekliğiyle önümüze seriliyor. Buradaki animasyonlarda bir *Total War* inceliği beklemeyin ama. Zaten göğüs göğüse muharebe olmadığından birbiriyle çatışan askerleri veya zırhlı birimleri görüyorsunuz.

Wargame: European Escalation gerçekten de çok ince stratejiler isteyen bir oyun. Yer şekilleri oyunda korkunç derecede önemli bir rol oynuyor. Ormanlık alanlara mutlaka gizlenmeniz, birimlerinizi birbirini destekleyecek şekilde ilerletmeniz ve korumanız gerekiyor. Savunurken işiniz çok daha kolay, saldırırken ise tam tersi. Kendini ormanlık bir alana gömmüş hatta bir de yükseklik avantajına sahip düşmanları yerinden sökmek gerçekten çok zor. Bazen kayıp vermeden sonuca ulaşmak neredeyse imkansız. Savunurken, düşman açık alanlara çıkmak zorunda kaldığından avantajlısınız fakat saldırırken genellikle kendinizden daha üstün bir düşmanla boğuşmak zorunda kalıyorsunuz ki bu da oyunda gerçekten de ustalaşmanız gerektiği anlamına geliyor. Bir haritayı sabırla, defalarca oynayabilirsiniz. Bu hem oyunu öğrenmenize katkı sağladığı hem de her defasında Command Star kazandırdığı için zaman kaybı falan gibi de hissettirmiyor. Kaybetseniz bile aslında ödüllendiriliyorsunuz.

Savaşlarda rastlantısal olaylar da olabiliyor. Bazen tankınız çamura saplanıyor ya da palet atabiliyor. Böyle durumlarda onun kendi kendini kurtarmasını beklemekten başka bir çareniz yok. Ayrıca kendisinden üstün bir düşmanla karşılaşırlar ya da çok ateş yerse birimlerinizin morali düşüyor ve panikleyebiliyorlar. Tabii ki savaş alanında aldıkları darbelerden dolayı sistemleri de bozulabiliyor. Bu durumda bir süreliğine tankın kendisini tamir etmesini beklemek zorunda kalıyorsunuz. Birimlerinizin menzilleri ve isabet oranları savaşın kilit noktası. Ama bunun yanısıra lojistik de büyük önem taşıyor. Sonuçta mermisi tükenmiş bir tank ne kadar iyi olura olsun düşmana tükürmekten başka bir işe yaramaz. Bu yüzden ya birimlerinizi kamyonlarla beslemeniz ya da karargaha çekip tamir ettirmeniz ve mühimmat yükletmeniz gerekiyor.

EN GÜZEL YERİ

Bu oyunun en keyifli anları hiç kayıp vermeden düşman birlikleri tam anlamıyla ezdiğiniz sahneler. Bir ormanın içerisine gizlenmiş ve elinde yalnızca piyade tüfeği olan düşman birliklerini önce keşif aracımla ortaya çıkardım. Daha sonra tanklarımla üstlerine ateş açıp onları açık araziye çıkmaya zorladım. Haliyle ağır ateş altında kalınca kaçmaya çalıştılar. Açık arazide ise onları üzerlerinde makineli tüfeği olan diğer keşif aracımla karşılayıp hepsini biçtim. Anlayacağınız ezici bir zafer kazandım. Düşmanı bir keşif aracıyla yemleyip yerinden çıkarmak ya da yerdeki helikopterini tankla almak gibi daha bir sürü farklı ve eğlenceli an da yaşadım.

Shogun 2: Fall of the Samurai



Wargame: European Escalation

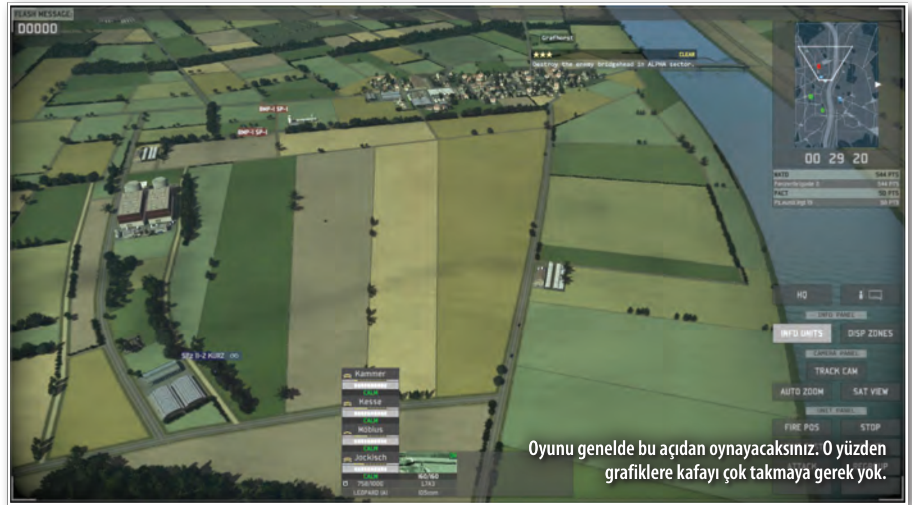


R.U.S.E.



BEDELLİ WARGAME

Wargame: Escalation'da savaş çok acımasız. Yanlış birimleri birbiriyle savaşa sokarsanız, vay halinize. Yaptığınız hatayı anladığınız anda savaşa giren biriminizi geriye çekmezseniz kesinlikle kaybediyorsunuz. Hatta geriye çekerken bile zayiat vermeniz kuvvetle muhtemel. Bu yüzden oyunda keşif son derece önemli. Özetle doğru birliği, doğru arazi şartlarında ve doğru mühimmatla kapıştırmalısınız. Bir emekli subay olan babamın söylediği gibi, "Bir silaha karşı en iyi silah ya onun dengi ya da ondan daha üstün bir silahtır." Tanka karşı G3'le gitmenin ya da uçaksavarın üstüne helikopter salmanın hiçbir anlamı yok. Fakat bazen birimler denk hatta üstün olsa bile doğa koşulları çatışmayı kaybetme nedeniniz oluyor. Mesela ormana gömülmüş bir piyade birliğinin üzerine APC yolladığınızda piyadeler onları yiyebiliyor. Oysa açık arazide APC'lerin makineli tüfekleri piyadeyi biçiyor. Ayrıca birimlerinizin hızları farklı olduğundan onları aynı konvoyun içerisinde ilerletmek istediğinizde birbirlerinden kopabiliyorlar. Bu yüzden her birine tek tek emir vermek ve kontrollü olarak ilerletmek gerekiyor. Birimler 3'lü-4'lü tanklardan vs oluşuyor. Her bir tankın zırhı farklı olduğundan düşmana saldırırken ön taraflarını ateş ettikleri yöne çeviriyorlar ve bu durumda daha zayıf olan yanları veya arkaları diğer düşmana dönük kalabiliyor. Oysa ön taraflarını ateş aldıkları düşmana dönük tutarken taretlerini çevirerek ateş etmeleri en ideal hareket olarak görünüyor. Bu ve benzeri ince ayarları yapamıyorsunuz.



Oyunu genelde bu açıdan oynayacaksınız. O yüzden grafiklere kafayı çok takmaya gerek yok.

Birliklerinizde bulunan bazı silahların kullanımını kapatıp açarak doğru zamanda doğru silahla saldırmalarını sağlayabilirsiniz. Örneğin tanksavarları kapatıp piyadeye karşı kullanımını durdurabiliyorsunuz. Düşman ne kadar yakındaysa, isabet oranı da o kadar artıyor. Aynı zamanda birimleriniz sağ kaldıkça rütbe de alıyorlar. Tüm bunlara karşın elinizdeki birlikleri çok kolay kaybedebileceğinizi hiçbir zaman unutmayın. Wargame çok acımasız bir oyun ve en ufak hatada kafanızı eziyor, savaşın acımasızlığını oyuna olduğu gibi yansıtıyor.

Tek kişilik bölüm 22 farklı senaryodan oluşuyor ve her biri ayrı bir keyif. Çok oyunculu modda ise sekiz oyuncuya kadar destek var. Yani dörde dört kapışabiliyorsunuz ve haliyle işler daha da karışıyor. Savaşlar tam bir bul-yok et oyununa dönüşüyor multide ama aynı zamanda haberleşmenin önemi kat be kat artıyor. Sıkıştığınızda yardımınıza gelen bir müttefik sizi toparlarken kendi cephesini zayıflattığından bir başkasının da onu kapatması gerekiyor. Aynı zamanda birlikler bir noktaya yığılabiliyor ki bu durumlarda haritanın yanlarını kullanmak ve lojistik daha da önem kazanıyor. Ne zaman çok oyunculu moda girsem 8-10 oyunun açık olduğunu gördüm. Burada puan toplamak önem taşıyor veya karşı tarafı yok eden ya da süre bitene kadar en fazla puanı kazanan, oyunu da kazanıyor. Genelde savunanlar oyunu alıyor ama savunmayı açabilirseniz o zaman da siz işi bitirebiliyorsunuz. Buna rağmen bu ihtimal 10'da 3 falan. Benim tavsiyem oyun başladığında hiç yerinizden oynamadan düşmanın kendini göstermesini beklemeniz. Düşman sizi bulduğunda ilk ateşi de yemiş olacağından oyuna 1-0 önde başlarsınız.

Grafikler bir strateji oyununa göre oldukça iyi. Detaylar yeterli. Yerden kalkan tozları, ateş eden tankların namlusunda çıkan dumanı, yerde patlayan merminin açtığı deliği görebiliyoruz. Gölgeler ve ışıklandırma da oyuna çok iyi bir hava katıyor. Animasyonlar yeteri kadar ince değil ama zaten o kadarını FPS'ler yapsın. Ayrıca genelde hep haritaya bakacağımızdan nadiren bir tankın dibine giriyoruz. Ses efektleriyse oldukça iyi. Silahları sesinden tanıyabildiğiniz bir oyun, ses konusunda üstüne düşeni yapmış demektir ki *Wargame* de öyle...

Bu tip iyi oyunların çok oyunculu modlarının bir *Starcraft* ya da *Warhammer* gibi yıllarca oynanması, unutulup gitmesi beni üzüyor. Oysa *Wargame* içeriğiyle ve ince taktik kurulması gereken sistemiyle uzun süre oynanmayı hak eden bir oyun. Ne yazık ki popüler kalamayacağına eminim.



Son düşman tankı! Efektler ne çok iyi ne çok kötü, ama iş görüyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Dönemin neredeyse tüm birlikleri mevcut ✔ Deste sistemi oyuna denge katıyor ✔ Ses efektleri çok iyi ✖ Strateji oyunlarına gerçekten meraklı olanlara göre ✖ Alıştırma görevi yeterli değil



Tank, aldığı darbelerden dolayı dengeleme sisteminde bir sorun yaşıyor. Böyle durumlarda durup tamir olmasını beklemek en iyisi.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Sıkı strateji oyunlarına meraklı olanların kesinlikle kaçırmaması gerek.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Eugen Systems → **Dağıtım:** Focus Home Interactive → **Sistem:** İdeal → **Kutulu:** 89.99TL (Tiglon) → **Dijital İndirme:** 39.99$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** wargame-ee.com

DRAGON'S DOGMA™

Ejderha'nın Dogması Skyrim'e Karşı -CAN ARABACI

CAPCOM'UN SKYRIM'E OLAN cevabının bu kadar okkalı ve sağlam olacağı kimin aklına gelirdi ki? İlk duyduğumda "ejderha gelip kalbini sökmüş, sen de onun peşinden gidiyorsun işte" klişesindeki konusuyla zerre ilgimi çekememiş olan Dragon's Dogma, sonraları yayınlanan çeşitli videolarıyla ilgimi biraz olsun yakalamayı başarmıştı. Ama ofisin "kıymetlisi", özel sürüm oyunlardan sorumlu Playstation 3 test makinesini *(debug, oyun yapımcıları ve oyun dergilerine giden özel PS3 -Damla)* alıp eve gelirken böylesi bir oyunla karşılaşmayı hiç beklemiyordum.

Biraz damdan düşer gibi başlıyor oyun *(tıpkı bu paragraf gibi :) –Damla)*. Ne bir açılış videosu ne de bir açıklama var. Ansızın kendinizi ejderhanın inine giden bir macera grubunun arasında buluyorsunuz. Ancak çok geçmeden bunun geçmişe ait, şu an anlamaktan çok uzak olduğunuz olaylarla bağlantılı bir giriş sahnesi olduğunu fark ediyorsunuz. Derken oyun "gerçekten" başlıyor ve nasıl bir kahramanın sizi temsil edeceği sorusuyla başbaşa kalıyorsunuz. Dragon's Dogma'nın beklentilerime attığı ilk gol de tam bu noktada geldi: Skyrim ve bilumum yeni nesil RYO'da asla kafasındaki karakteri yaratmayı başaramayan ben, bu sefer tam istediğim karakteri yaratabildim. Karakter yaratma ekranı, son yıllarda gördüğüm en başarılı kişiselleştirme seçeneklerine ev sahipliği yapıyor. Yara izlerinden, yüz ve vücut şekillerine, saç sakala kadar gerçekten muazzam bir detaya sahip ve kesinlikle kafanızdaki karakteri düzgün bir şekilde yaratmanıza olanak sunuyor. Sizin parmaklarınızda şekillenen Arisen kısa boylu cılız bir çocuk da olabilir, yaşlı ve göbekli, kır saçlı bir amca da… Karakterinizi yarattıktan sonra oyunun ilk başta klişe gibi gözüken senaryosu giriş yapıyor: Birkaç yılda bir ortaya çıkıp çevre kasabalara büyük korku saçan ejderhanın sıradaki hedefi bizim kasaba olunca, ortamın yegâne cengâveri olarak öne atılıp kalbimizi ejderhaya kaptırıyoruz. Buna rağmen hayatta kalmayı başaran "kalpsiz" karakterimizse, ejderha tarafından damgalandığından ve kaderlerinin tekrar kesişeceğinden habersiz olarak, yine ejderhayla kesişecek yoldaki ilk adımlarını atmaya başlıyor.

Hikâyedeki bu döngü, ejderhalar, seçilmiş kişi klişeleri başta biraz gözüme batsa da, oyunun tabanına serilmiş olan "avlanma" ve "maceraya atılma" hissi o kadar başarılı olmuş ki, bir yerden sonra oyunun atmosferine kapılarak her görevden önce plan yaparken buldum kendimi. Capcom'un Dragon's Soul'a uyguladığı Demon's Soul + Monster Hunter tarifinin kıvamı gayet güzel tutmuş yani. Daha önce çok az oyunda "Şimdi yola çıksam, gece olmadan varırım herhalde. Ama ya varamazsam? Dur ben şuradan biraz gaz yağı alayım da, gaz lambasını yakarım gece yolda kalırsak" şeklinde plan yaptığımı hatırlıyorum. Ve muhtemelen siz de aynı planları yapacaksınız; çünkü Dragon's Dogma oynarken gecenin çökmesi demek alıştığımız üzere etrafın normale göre azıcık daha kararması demek değil. Önünüzü görmeden güç bela yolunuzu bulmaya çalışırken, normalde olandan çok daha güçlü yaratıklarla karşı karşıya gelmeniz demek. Hatta belki de bazen etrafınızı saran kurt sürüsünden kaçarken önünüzü görmeden bir uçurumdan aşağı uçup

En Güzel Yeri

Dragon's Dogma'nın en güzel yeri, oyunun içinde her tarafa serpiştirilmiş olan ufak tefek detaylar bütünü ve bunların atmosfere yansıyışı. Koca Cyclops'un dengesini bozarak uçurumdan aşağı atabilmek, suya girince belimizdeki gaz lambasının sönmesi ve herhangi bir yaratığın sırtına tırmandığınızda o bölgeyi silkerek sizi düşürmeye çalışması oyunu bambaşka bir noktaya taşıdı gözümde.



Her fantastik evren kahramanının başbelası olan Goblinler burada da yakamızdan düşmüyorlar.

Saurian'larla başa çıkmanın en güzel yolu kuyruklarını kesip yere düşürdükten sonra üstlerine kapanmak. Yoksa canınızı çok sıkabiliyorlar.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Karakter yaratma ekranı çok detaylı ✔ "Grab" bundan sonra bütün RYO'lara eklenmeli ✔ Pawn sistemi ✔ Atmosfere büyük katkıda bulunan minik minik tonlarca detay ✔ Zorluğuyla insanı motive ediyor ✖ Zorluğu bazen fazla abartıyor! ✖ Hızlı seyahat etmek için düzgün bir sistem yok ✖ Ferrystone'lar çok nadir çıkıyor



kafayı gözü patlatmanız demek. Ne kadar seçilmiş olursanız olun, sizi sürekli bu tehlike hissiyle karşı karşıya bırakması ve özellikle geceleri tekinsiz hissedip de en yakın şehrin yolunu tutmanızı sağlamasıyla ağzımda uzun süredir tatmaya hasret olduğum bir aroma bıraktı Dragon's Dogma.

HER BAŞARILI KAHRAMANIN ARDINDA YÜKSEK SEVİYELİ BİR PARTİ VARDIR!

Seçilmiş kişi de olsanız, ana görevinizde başarıya ulaşmak için yardımcılara ihtiyaç duyacaksınız. Toplamda 4 kişiye kadar çıkabilen parti üyelerinin oyuna yansıtılma şekli bir hayli ilginç. İlk zaferlerinizi kazanmaya başladıktan kısa bir süre sonra ana "Pawn" karakterinizi yaratacaksınız. Pawn'lar oyundaki parti üyeleriniz ve başka bir boyuttan davanıza katılmak için çağırılabiliyorlar. Bizzat yaratacağınız ana Pawn dışında çağırabileceğiniz yardımcılar ya oyunun yapımcılarının ya da sizin gibi başka oyuncuların yarattıklarından oluşuyor. Kendi yarattığınız Pawn sürekli yanınızda olacağından, kahramanınızı yaratırken gösterdiğiniz özenin benzerini göstermenizi tavsiye ederim. Zira diğer yardımcılarınızın üzerinde çok bir kontrolünüz olmasa da, bu ana Pawn'ın gelişimine istediğiniz gibi müdahale edebileceksiniz. Tipi, özellikleri, hatta dövüş sırasında yapması gerekenleri bile seçebildiğiniz ve herhangi bir sınıfa dahil olabilen bu yardımcılar, aynı zamanda size görevleriniz ve bulunduğunuz bölgeyle ilgili çeşitli bilgiler de verebildiğinden grubunuzun vazgeçilmez birer üyesi haline geliyorlar. Dahası, bir düşmanla karşılaştıklarında onun zayıf noktalarını keşfederlerse size de söyleyip, sürekli o zayıf noktaya çalışmaya başlıyorlar. Bu sürekli "öğrenme" durumu aynı "gece" örneğinde bahsettiğim gibi oyunun atmosferine inanılmaz katkıda bulunup grubunuzla daha da çok bütünleşmenizi sağlıyor. En güzeliyse, biri sizin yarattığınız Pawn'ı yanına alıp da birkaç görev yaptıysa, Pawn'ınız o görev hakkında bilgi kazanıyor ve o görevle karşılaştığında size bir ipucu sunabiliyor. Eh, böyle olunca da bir yerden sonra Pawn'larınızın başına bir iş gelecek diye en az kendiniz için olduğu kadar endişelenmeye başlayıp, yere düşen Pawn'larınızı sırtlayarak savaşın kaosundan uzağa taşımak istiyorsunuz haliyle. İşin güzel yanı bunu yapabiliyorsunuz da. Bugüne kadar neden kimsenin aklına gelmedi bilmiyorum, ama sanırım bir RYO oyununun başına gelebilecek en güzel şeylerden biri "grab" tuşuymuş. R2'ye basarak kullanabildiğiniz bu "grab" opsiyonu o kadar çok işe yarıyor ki… Az önce dediğim gibi savaşın ortasında kalan takım üyelerinizi sırtlayıp başka bir yere götürebiliyor, patlayıcı varilleri kucaklayıp düşmanın üzerine atabiliyor ve yere düşen rakibin üzerine kapaklanabiliyorsunuz. Ama en önemlisi, etrafta gezerken rastlamakta sıkıntı çekmeyeceğiniz "büyük abiler"in üzerine tırmanmaya yarıyor. Cyclops, Chimera, Griffin, Ejderha gibi gerçekten büyük ve "boss" olarak tanımlayabileceğimiz düşmanlarla olan kapışmalarımız gerçekten bir anlam kazanıyor böylece. Çoğu oyunun en büyük problemi olan "ejderhanın tırnağına 20 kez vurdum, öldü" sorununu, bu büyük yaratıkların tepesine tırmanıp doğrudan ölümcül noktalara hasar verebilmemizi sağlayarak aşıyor Dragon's Dogma. Başta alışması biraz vakit alsa da, bir alıştınız mı ejderhanın pençesine kılıç sallamaktan çok daha cazip ve eğlenceli olduğunu fark ediyorsunuz bu sistemin.

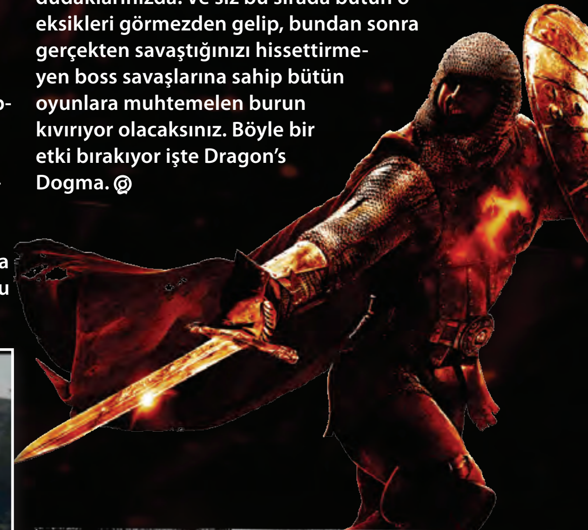
The Elder Scrolls V: Skyrim > Dragon's Dogma > Dragon Age II







Devasa bir dünyada sayısız macera olasılığı sunan Dragon's Dogma bir Skyrim değil belki; ama getirdiği yenilikler ve sunduğu atmosferle kesinlikle göz ardı edilmemesi gereken bir yapım. Eksikleri var tabii; ses ve dudak animasyonlarının arada saçmalaması, doğru düzgün bir hızlı seyahat sistemi olmamasından kaynaklı olarak her yere koşuşturarak gitmek zorunda kalmak, bazen ormanın ortasında goblinlerle kapışırken tepenize inen ejderhanın sizi saatlerce tekrar ve tekrar öldürmesi gibi. Ama oyunun başından kalkıp da Playstation 3'ünüzü ya da Xbox 360'ınızı kapattığınızda tatlı bir tebessüm bırakıyor Dragon's Dogma dudaklarınızda. Ve siz bu sırada bütün o eksikleri görmezden gelip, bundan sonra gerçekten savaştığınızı hissettirmeyen boss savaşlarına sahip bütün oyunlara muhtemelen burun kıvırıyor olacaksınız. Böyle bir etki bırakıyor işte Dragon's Dogma.



Son Karar

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Fantastik diyarlardaki yolculuğumuza yeni bir bakış açısı getiren son zamanların en ilginç oyunlarından bir tanesi olmuş.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



"Şunu da yiyim, valla son bu..."
"Ejderhalığın da suyunu çıkarttınız ama!!!"

→ **Tür:** Aksiyon - RYO → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom/ Aral İthalat → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://www.dragonsdogma.com/

DÜNYANIN CANINI YAKTIĞI GİBİ -B. EMRE ÜLGEN

JOURNEY

GÜNLERDEN BİR GÜN, erkek bağırışlarının sokağa taştığı bir PS3 kafenin önünden geçerken, benim canım billur kalpli arkadaşım sahici bir merakla şöyle dedi: "Neden evlerinde oynamıyorlar yae?" Bütünüyle saftorikliğinden, konsol nedir, oyunlar nereden geliyor bilmediğinden sorduğu bu soruyu aylarca dilime pelesenk etmiş, nerede bir PS3 kafe görsem kafamı uzatıp "Neden evinizde oynamıyonuz?" diyerek bunu da şapşal ve bayat şakalarımdan biri haline getirmiştim. Gariptir, o anıdan yıllar sonra, bu yazının aklıma ilk düştüğü sırada bir PS3 kafedeyim ve bu sefer yan kanepedeki oğlanlar "Ne işin var lan burda, kalk git evinde oyna" der gibi, haklı bir şüpheyle yüzüme bakıyorlar. Çünkü 1) yalnızım, 2) PES oynamıyorum, 3) ekranda devasa bir çöl ve kırmızı kaftanlı bir adam var, 4) oyun biteli 15 dakika olmuş ve 5) ben hâlâ gözlerimi ekrandan ayıramıyorum.

CANIMI YAKIYOR BEDENİN

Suni deriden kırmızı bir kanepenin üstünde donakalmış kendimi orada bırakıp bugüne dönelim ve ben ilk iş, sizi uyarayım: Benim heyecanıma kanmayın. Zira *Journey* sizdeki duygusal karşılığı oranında etkisi büyüyen bir oyun ve son zamanlarda sayıları gittikçe artan, oyundan ziyade bir sanat eseri sayılabilecek denli güçlü, gelgeç bir eğlence yerine ruhunuzu, kalbinizi hedefleyen yapımların son örneği. Ancak oyun anlayışınız her ne olursa olsun, kuşkuya yer vermeyecek denli eşsiz, gizemli ve son kertede muhteşem bir oyun *Journey* (benim objektifliğimden bu kadar olur işte).

Yalnızlık ve terk edilmişlik duygusunun her köşesini tuttuğu *Journey*, uçsuz bucaksız bir çölün ortasında, kırmızı kaftanlı, cinsiyetsiz bir karakter olarak kendinizi bulmanızla başlıyor. Hikâyeye ve amacınıza dair tek kelime edilmediği için, nerdeyse içgüdüsel bir akıl yürütmeyle, kendinize tek bir amaç belirleyebiliyorsunuz; uzaktaki ışıklı dağa ulaşmak. İşte o andan itibaren, benim bir oyunda şahit olduğum en sarsıcı içsel yolculuğa başlamış olacak ve tüm hakiki yolculuklarda olduğu gibi gelip geçen manzaralardan çok kendinizi seyredecek; görüp bulduklarınıza, keşfettiklerinize çok şaşıracaksınız.

Yapımcı thatgamecompany'nin daha önceki oyunlarında (*Cloud*, *flOw*, *Flower*) olduğu gibi *Journey*'in oynanışına da yalınlık hâkim. Öyle ki, oyun mekanikleri sadece yürümek, uçmak ve şarkı söylemek (aslında tek bir notadan ibaret bu ses) üstüne kurulu. Bir de tabii, -oyunun görsel öğelerinin de en baskınlarından biri olan- kıpkırmızı, upuzun eşarplar var. Boynunuzdaki eşarp uçmanız için gerekli ve eşarbınız uzadıkça havada kalma süreniz artıyor. Bunu başarabilmek içinse parlak, yabancı harflere benzeyen amblemleri toplamalı; uçma gücünüzü doldurabilmek için, kâh deniz yosunları gibi dalgalanan, kâh kuşlar gibi uçan kumaştan yaratıklarla etkileşime girmelisiniz (bununsa tek yolu daha önce dediğim gibi şarkı söylemek). Bu yönden baktığınızda bir platform oyunu *Journey* (tabii ki değil bu arada). Çünkü en nihayetinde kendinize bir yol açarak, bölüm sonlarındaki taş sunaklara ulaşmaya çalışıyorsunuz. *Journey*'i eşsiz kılan ve beklenmedik bir orijinallikle cevabını verdiği soru ise şu: Yapacaklarınızın bunca sınırlı olduğu ve ne olsa çölde geçen bir oyun ne kadar iyi olabilir?

EN GÜZEL YERİ

Her anı bir diğeriyle kıyaslamayacak farklılıktaki Journey'in en güzel yeri yine de sonuydu sanıyorum. Sanki hem bekliyordum, hem beklemiyordum böyle bir sonu. Neticeten çarpıldım kaldım.

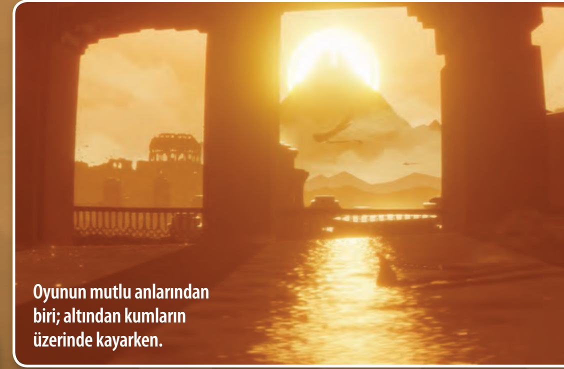
Öncelikle oyunda, büyüleyici görsel ve işitsel öğelerle desteklenen bölümlerin duygusal temposunun çok güçlü olduğunu söylemeliyim. Burada da tabii, en başta söylediğim gibi, ruh halinizin böyle bir deneyime açık olması önemli çünkü mekanikten ziyade ruhsal bir katılım bekliyor *Journey* sizden. Bölüm aralarındaki sessiz, sözsüz görüntüler, hiyeroglife benzer duvar resimleriyle anlatılan hikâye tamamen yoruma açık, ancak oyunun hikâyesinin derin bir tarihe sahip olduğunu belli eden ipuçları da var. Bu noktada sizi yönlendirmemek adına, *Journey*'in coşkun bir mutlulukla derin bir keder arasında gidip gelen fakat en nihayetinde buruk hikâyesinden ne anladığımı söylemeyeceğim ancak neresinden nasıl bakarsanız bakın, bu yolculuğun bir yerinde dehşetli, heyecanlı, şaşırtıcı bir anı; hatıra gibi güzel bir his bulacağınızı söyleyebilirim.

Başından sonuna çöllerde geçen *Journey*'in görsel çeşitliliği ve detayları ise hayranlık uyandırıcı. Ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi, oyunun her saniyesi tablo güzelliğinde (ay ne klişe bir insanım, yazıya "herkese merhabalar" diye başlamadığıma da şükür). Yürürken bıraktığımız izler, kumaşların uçuşması, kumların parıltısı gibi detaylarsa öyle muazzam ki, yapımcı ekibin sadece 15 kişiden oluştuğuna insanın inanası gelmiyor. Çeşitliliğe gelince, alabildiğine pastel renklere boğulmuş düzlüklerden altın parıltılı kumlara, denizaltı mağaralarını andıran çöllerden kar fırtınalarına değin durmadan değişerek, bir anını bile boşa harcamıyor *Journey*. Oyunun ruh haline göre kederli gitar tıngırtılarından heyecanlı orkestral patlamalara geçen *Journey*'in müzikleri ise oyunun dokunaklılığına yaraşır cinsten.

Bence tek kusuru 1,5-2 saatlik kısa oynanış süresi olan *Journey*'in en çarpıcı yönü olan çoklu oyuncu seçeneğini bilerek sona sakladım (hâlâ köfteleri yiyip patatesleri sona saklayan çocuk kafası). Her öğesinde olduğu gibi burada da garip bir zarafetle oyun sizi rastgele biriyle eşleştiriyor ve PSN kimliği dâhil hiçbir bilgisine ulaşmanıza izin vermiyor. Tek anlaşma yolunuzun şarkı söylemek (notalarla birbirinize seslenmek diyelim) olduğu bu yabancıyla beraber yolculuğunuzu tamamlayabilir ya da kendi başınıza yolunuza devam edebilirsiniz (oyunda yaptığımız bu seçimin gündelik hayattaki karşılığını bilmem söylememe gerek var mı?). *Journey*'in akıl almaz güzelliğinin yarısı burada gizli, çünkü iki kişi oynadığınızda oyun sanki bütünüyle renk değiştiriyor ve bambaşka bir deneyime dönüşüyor. Tek kelime edemediğiniz birini yolculuğun sonunda arkadaşınız gibi hissetmeniz, sadece yalnızlığın eziciliğini değil, yapımcı ekibin ne denli mahir bir iş çıkardığını da gösteriyor.

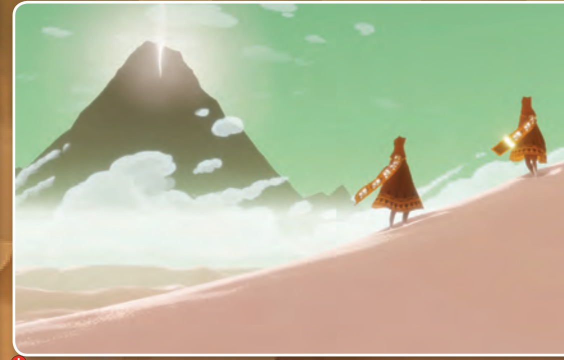
BEN BİR FENERİM

İşte ben bu mesaja ulaştığımda, yani hayatımıza renk verenlerin sevdiklerimiz olduğunu, yalnızken yaşamın bir kabuktan ibaret kaldığını, -bilmediğim bir gerçekmiş gibi- yeniden anladığımda ekranın karşısında darmaduman oldum. "Duygulanmanın yeri mi şimdi Allah'ın Apaçi kafesinde?" diye kendimi güldürmeye çalıştım. Hafiften titremeye başlayan ellerimi kanepeye bastırdım. Derinleşen nefesimi yavaşlatmaya uğraştım. Ama olmadı. Bir anda bütün çöl sular altında kaldı.



Oyunun mutlu anlarından biri; altından kumların üzerinde kayarken.





Yalnız değilseniz yolunuz o kadar da uzun sayılmaz.

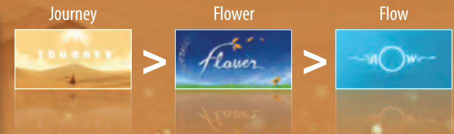
Journey'deki çöllerin genişliği Shadow of the Colossus'la yarışır büyüklükte.

TEK KELİME EDEMEDİĞİNİZ BİRİNİ YOLCULUĞUN SONUNDA ARKADAŞINIZ GİBİ HİSSETMENİZ, SADECE YALNIZLIĞIN EZİCİLİĞİNİ DEĞİL, YAPIMCI EKİBİN NE DENLİ MAHİR BİR İŞ ÇIKARDIĞINI DA GÖSTERİYOR.



Renkler ve mekanlar oyundaki ruh hallerine koşut olarak değişiyor.

→ **Tür:** ? → **Yapım:** thatgamecompany → **Dijital İndirme:** PSN ($14.99) → **Daha Fazlası İçin:** thatgamecompany.com/games/journey/



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Duygusal yoğunluk ✓ Atmosfer ✓ Grafikler ✓ Müzikler
✓ Kıpkırmızı, upuzun eşarplar ✗ Kısa oynanış süresi

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Bu yılın oyun tarihine geçecek denli güzel/garip/hüzünlü ilk sanat oyunu.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



HALAYDA BAŞI JEDI ÇEKER -FURKAN FARUK AKINCI

360

Kinect Star Wars

ŞAYET *MILO* GİBİ bir fenomenle duyurulan Kinect, Han Solo ile karşılıklı dansımızın bir parçası olacağını duysaydı asla piyasaya çıkmak istemezdi. Cihazın özellikleri arasında bulunan hareket algılama teknolojisi sokak arasında yapılan bitirim hareketlerine ne kadar hakimdir bilemem ama Kinect'in bir bilinci olsaydı şu Star Wars oyununu gördükten sonraki tepkisi muhtemelen can yakardı. "Ulan beni bunun için mi icat ettiniz hayvan herifler" dese, üzerine bir de 36'lık pozumuzu çekse hiçbirimiz itiraz edemezdik alete; aksine saygı duyardık. Ama an itibariyle klavye başında yaptığım hareketi algılaması gereken Kinect değil, LucasArts ve Terminal Reality (Orada Terminal olan Reality değil bu arada, kanser...). Burada *Force Unleashed* oynarken dahi kuduranlarımız vardı "saga elden gitti" diye. Şimdi elden giden sadece Star Wars karizması değil, geriye kalan bir avuç sadık hayranın kalpleri... *Kinect Star Wars* öyle bir şey ki bazı anlarda "keşke hiç çıkmasaydın" dedirtiyor ama bazen de "salaklar nasıl bir fırsat kaçırmışlar" diye düşündürtüyor.

BİR LUCAFARTS YAPIMI

Star Wars işte... Logosunu neye basarsan bas satıyor. Elinde öyle bir marka var, arkanda Kinect gibi bir teknoloji. Yap kardeşim adam gibi hikâyenin üzerine düzgün çalışan belli başlı force hareketlerini; bölme odağını. Şöyle kan ter içinde kalarak oynayalım ama epik anları da eksik etme gözlerimizden. Ver bilinen karakterleri, yap dramatik anları. Hiç fark etmez çizgisel olsun ama oynadıktan sonra "vay be kardeşim!" dedirtsin. Bana geçen Gamescom'da oynattıkları kısacık demodan sonra aklımda kalan aşağı yukarı böyle bir şeydi. Oyun hem iyi oynanıyor, hem de heyecanlı bir yere doğru bağlanıyordu. Ne var ki *Kinect Star Wars*, o oyun değil. Kinect'e çekilen şut bir kez daha farklı şekilde auta gitmiş. Bu oyun aklımızdaki o epik macerayı yaşayacağımız, gerçekten gücü kullanacağımız oyun değil. Hatta bütün bir oyun gibi de değil. Sanki DVD'nin içine Star Wars temalı mini oyunlar basmış gibiler. Hiçbir parça tam değil, eksik, bölük pörçük...

Ben oyunda tek bir ana hikâye bekliyordum ama *Kinect Star Wars* beş bölümden oluşuyor. Adına bakınca adam sandığınız Jedi Destiny, size kocaayak taklidi yaptıran Rancor, keşke hiç kasmayıp farklı oyun yapsalardı dediğim Podracing, belki de tek aklı başında mod olan ama üzerinde adam gibi durulmamış Duels of Fate ve son olarak akıllara ve galaksiye ziyan dans modu. Hele ki bazı yerlerde bu modun övüldüğünü gördüğümde aklım çıkıyordu. Yahu, ne alakası var? Belli ki bazı fikri mülklere sahibinden çok hayranları sahip çıkıyor. George Lucas, Azizler Günü'nde açıp da kıçını gösterse galaksinin karizması bu kadar çizilmezdi. Ama kimsenin birilerinin anıları, hayalleri ya da beklentileri önemli değil belli ki... O zaman bizim de pek değil.

BEN OLSAM

Daha çok satacağım derken, aklıma gelen her fikri oyuna yarım yamalak koymazdım. Hele o akıllara seza dans modunu aklıma bile getirmezdim. Kinect'in zaten yeterince dans ve fitness oyunu var. Hareket algılama teknolojisine daha fazla kasıp cihazın sadece "tanımladığı" hareketleri değil, gerçekten yaptığım hareketlerin algılamasını sağlardım. Odağımı force ve saber üzerine kurar, kimseyi kandırmadan bu ikilinin cidden kullanılabilmesini sağlardım. Üzerine de adam gibi senaryo yazıp Kinect portföyüne yeni bir oyun kazandırmış olur, hem de oyuncuların saygısını kazanırdım. Ama geliştirici ekip hem odağını dağıtmış, hem de iş gücünden kısmak için hareket algılama teknolojisini yeterince kullanamamış.

KADERSİZ JEDI

Jedi Destiny oyunun öncelikli modu olan bir hikâye dinleyeceğimi sandığım kısım. Hikâye aslında ilk üçleme (Episode I ve III arası) bir prolog görevini görüyor. İlginç mi? Kesinlikle hayır... Çalakalem hikâyeyi 100 metreden tanırım ve dürüst olmam gerekirse burada hikâye falan yok. Oyun, bir şekilde size epik anlar yaratmak için epeyce


O tekmenin adresi sen değilsin zavallı droid... Al bunu Terminal Reality!



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Süper müzikler ✔ Tanıdık karakterler
- ✖ Hareket algılama düzgün çalışmıyor ✖ Yaptığınız hareketlerin hiçbir anlamı yok
- ✖ Hikâye yok ✖ Oyunun tüm seçeneklerinden yüzeysellik akıyor
- ✖ Dans eden Han Solo, Leia, Lando...

kasıyor ama diyaloglardan olay örgüsüne kadar her yanından zorlamalık akıyor. Bu söz konusu epik anlar da filmlerin içinde olan bazı tanıdık sahnelerin yeniden çevrimi gibi (örneğin, Sarlacc çukurundan kaçış sahnesi ya da Kashyyyk ormanlarında hız yapmak gibi). Eh, bize ne kalıyor peki? Jedi olarak hissetmek... Hissedebiliyor muyuz? Hayır... Kinect'in karşısında bir Jedi şovalyesini canlandırmaktan çok, karşımızdaki duvara sessiz sinema dilinde bir şeyler anlatır gibiyiz.

Öncelikle oyunun hareket algılama teknolojisi çok çok zayıf. Belli ki bana Gamescom'da oynattıkları demo en ince ayrıntısına kadar planlanmıştı. Kılıcımı düzgün bir şekilde savuruyor, force push'u adam gibi kullanabiliyordum. O günden kalan heyecanla bir hamle asıldım oyuna fakat heyhat! En temel hareketlerde bile sıkıntı hissediliyor. En başta korkunç bir gecikme süresi var. Ben diyeyim 3, siz deyin 4 saniye... Fakat geliştirici ekip bunun da bir çaresini bulmuş: Karşınızdaki düşmanlar hamle yapmanızı bekliyor! Evet, gerekirse 4 saniye kendilerine vurmanızı bekliyorlar, dolayısıyla teknik aksaklıklar yüzünden ölmüyorsunuz. Fakat oyun akmıyor! Eblek gibi dert anlatmaya çalışıyorsunuz Kinect'e. Mesela güzel bir fikir: Etraftaki nesneleri tutup düşmanlarınızın üzerine savurabiliyorsunuz ama önce atacağınız nesneyi seçmeniz gerek. Hadi seçmeyi deneyin bir! Mümkün değil... Oyun tüm mekaniklerini otomatiğe bağladığı için en küçük inisiyatif almanız gereken noktada bile ağır çuvallıyor.

YERİNİZDEN KALKMASAYDINIZ...

Evet evet otomatik... Oyunda yetenek gerektiren hiçbir durum yok. Bıraktığınız yerden gidiyor. Aslında oyunun on-rails-shooter'lardan da hiçbir farkı yok. Çünkü hareket edeceğiniz rotayı kendiniz belirleyemiyorsunuz. Bazen strafe atmanız, bazen de dash yapmanız gerekebiliyor ama o kadar. Çünkü Kinect belli hareketlerinizi, tanımlanmış hareketlere çeviriyor. Mesela, yakında iki droid, uzakta iki droid var diyelim. İkisine önden giriştiniz saber'la,ardından diğer ikisine force grip yapıp salladınız diyelim. Nasıl, kulağa kallavi geliyor değil mi? Oysa yapmanız gereken tek hareket sağ bileğinizi iki kere çevirmek ve sol elinizi soldan sağa sallamak. Kısacası sıfır yetenek, bolca zorlama. Onun yerine oyunun sizin hareketlerinizi ustalıkla algılayıp birebir yansıtabilmesi gerekirdi ekrandaki karakterinize ki siz de işe yaradığınızı hissedin. Yine mesela, size gelen atışları saber ile karşılayabiliyorsunuz. Müthiş bir fikir yine... Fakat



Elinize yüzünüze dursun ne diyeyim... (Yan sayfadaki C3PO'larla aynı animasyonların kullanıldığı bilmem dikkatinizi çekti mi?)

uygulama koca bir illüzyondan ibaret. Normal şartlar altında bize gelen saldırıların farklı açılardan gelmesi gerekir değil mi? Bizim de en azından atışların geldiği açıya doğru blok hareketini yapmamız icap eder. Fakat droid kardeşlerimiz siz kılıcı nereye doğru tutuyorsanız, oraya doğru sallıyorlar lazer atışlarını. Kısacası oyun oynamıyor, oynadığınızı sanıyorsunuz... Son derece trajik aslında.

İçinizde biraz heves kaldıysa, diğer modlara da bakalım mı? Peki. Pod yarışı için de benzer şeyleri söyleyebilirim. Birkaç pistiniz var ve kollarınızı tıpkı bir pod'un içindeymiş gibi öne doğru uzatmanız gerekiyor. Son hızda giderken, sağa ya da sola manevra yapmak için kollarınızı çekmeniz gerek. En kondüsyonlu olanınız bile bahse girerim 10 dakika sonra pes edecektir. Bu bildiğiniz fitness oyunu! Kolları tek bir yarış boyunca bile havada yorulmadan tutmanız mümkün değil. Ve evet, burada da öyle süper yetenek gerektiren hiçbir şey yok... Peki ya Rancor? Eğer 10 yaşından küçük bir çocuğunuz varsa, amacı sadece bir şeyler yıkmak olan bu oyunda deliler gibi eğlenebilir. Siz bir Rancor'sunuz ve yıkıyorsunuz. Olayın tüm özeti bu... Yaptığınız hareketse ileriye doğru kollarınızı savurarak yürür gibi yapmak. Duels of Fate'teyse sırayla gelen düşmanlara karşı saber düellosu yapıyorsunuz. Aslında ne kadar iyi olabilirdi değil mi? Ortam ve müzikler itibariyle son derece gaz olan bu mod, oyunun diğer her şeyinde olduğu gibi son derece yapay ve işlevsiz. Gerçekten saber savuramadığınız gibi, ne force kullanabiliyor, ne de taktik yapabiliyorsunuz. Koca bir fiyasko.

Ve geldik Star Wars'a dair içimde ne kaldıysa üzerine basan, kutsallık adına hiçbir şey bırakmayan dans moduna. Hayır, ne diyeyim ki ben şimdi? Jabba'nın kucağında Prenses niye dans etsin ki? Hem de abidik pop şarkılarıyla? Yahu, Kinect gibi bir teknolojiyi almışsın, neden çöpe atıyorsun ki emeğini? Ünlü pop şarkılarının sözlerini Star Wars temasıyla değiştirerek, saga'ya dair içimde son kalan kutsallık kırıntılarını da heba ediyorsun. Ama bence olay ne biliyor musunuz? Eğer yaratıcısı bile sırt çevirdiyse bu güzel hikâyeye, hayranları sahip çıkmasını bilir. Romalılar "quod bonum est meum est" demişler; yani "iyi olan şey, benimdir." Han Solo'ya takla mı attırmışlar, şarkı mı söyletmişler umrumda değil vallahi.

Kinect Star Wars, oyun bile denemeyecek kadar basit, hiçbir derinliği olmayan ve size oyun oynarmış gibi yaptıran trajik bir yapım. Aşağıdaki notu da sadece fikrinden ve müziklerinden dolayı aldı. Zira koca bir fikrin heba edilmesinden ve kısa yoldan voli vurma çabasından başka bir şey gibi durmuyor buradan bakınca. Asıl komiği ne biliyor musunuz? Kinect dans modunda şahane çalışıyor... Başka sözüm yok sayın hâkim.

YENİ XBOX 360 ALACAKLARA

Henüz Xbox 360 sahibi değilseniz size fırsat budur. Oyun beş para etmeyebilir ama şu kasanın ve gamepad'in güzelliğine bakar mısınız? Sınırlı sayıda üretilen bu paket, hem bir adet Kinect'e, hem C3PO'ya benzeyen kaplamalı bir gamepad'e, hem de piyasada pek bulunmayan 320GB sabit diske sahip. Elbette R2D2 görünümlü Xbox kasasının da hastası olduk... Bu paket şu anda internet üzerinde yaklaşık olarak 950 TL civarına bulunabiliyor.





Tozu dumana katacaksınız... tabii kollarınızı havada tutabilirsiniz.

→ **Tür:** Türlü → **Yapım:** Terminal Illness → **Dağıtım:** LucaFarts → **Sistem:** Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** 84 TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** bit.ly/ig9LVM

SON KARAR

	Yıldız (5 üzerinden)
Grafik	2
Hikâye	1
Atmosfer	2
Eğlence	2
İçerik Zenginliği	2
Multiplayer / Online	2
Ses / Müzik	4

Tebrikler Lucas. Süper bir fikir anca bu kadar patlatılabilirdi.

3,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

FIFA STREET

AŞŞAA MAHALLEYLE MAÇIMIZ VAR! -UMUT YANIK

BEN Kİ FUTBOLUN takım oyunu olduğuna inanırım, bir Ömer Üründül naifliğinde kolektif uyum meraklısıyım... Ben ki *FIFA 12*'de en basit çalımlara bile nadiren başvuran, onun yerine hızlı paslarla boş alan yaratıp cümbür cemaat yüklenmeyi tercih eden bir insanım... Ben... İtiraf ediyorum, kaşla göz arasında Neymar oldum çıktım! Evet, *FIFA Street* beni buna mecbur bıraktı. Pişman değilim!

FIFA serisinin spin-off akrabası, bir nevi içgüveysi olan bu oyun beni benden aldı. Buna hiç hazırlıklı değildim çünkü dört sene önce şans verdiğim *FIFA Street 3* damağımda zerre tat bırakmamıştı. Belki de serinin bu dördüncü oyununun isminde bir yıl ya da sıra numarası taşımamasının sebebi buydu; ilk üç oyunun vasatlığından utanan EA Sports yeni eserine yeniden doğuş gözüyle bakmıştı.

Sid Misra'nın özeleştirisi de bunu doğrular nitelikte; önceki oyunlarda eksik olan derinliği ve sokak futbolu ruhunu verebilmek için seri tepeden tırnağa elden geçirilmiş. Daha önceki gibi yüzeysel yaklaşmak yerine bu defa işin özüne inmeyi kafaya koymuşlar. Kökleri yerinden sökmedikleri aşikâr olsa da diyebilirim ki çok verimli bir budama-aşılama operasyonu gerçekleştirmişler. *FIFA* takımının üyeleri tarafından üretilen ve *FIFA*'nın Impact motorunu kullanan ilk *Street* oyunu son derece lezzetli meyveler vermiş. Buyurun beraber dalalım arkadaşlar...

İ-EY SIPORTS: SİNİGEYM!

Elimizde yüksek tempolu, yoğun aksiyonlu, tarz sahibi bir oyun var. Sokak futbolu kültürünün vazgeçilmez öğeleri olan teknik beceri ve bireysel performans eşliğinde doyumsuz bir spor şovu yansıyor ekranlarımıza. Bu gösterişli futbola ev sahipliği yapan sayısız mekân arasında Rio sahilleri de var, Venedik kanalları da (yalnız topunuz kaçarsa gondolcu amcalar kesiyor, aman dikkat!)... Her biri, içinde bulundukları ülkenin oyun tarzını yansıtan bu arenalarda günümüz futbol dünyasının en büyük liglerinden seçkin gladyatörler sahne alıyor. Bu, aynı zamanda serinin hem kulüpleri hem de milli takımları birlikte içeren ilk oyunu.

Arena ve savaşçılar hazır, peki ya silahlar? Her biri kendi özgün ismine sahip, ince bilek hareketlerine dayalı çalımlar ve çabukluk esaslı özel hareketler... *FIFA Street* repertuarında serinin bir önceki oyunundan 50 fazla ve *FIFA 12*'nin neredeyse iki katı kadar çalım var! Emrinize amade bu baş döndürücü çeşitlilik başlarda göz korkutsa da zamanla oyununuz içgüdüsel bir boyut kazanıyor. Uzmanlaştıkça gözünüzü bile kırpmadan her etkiye uygun tepki geliştirir hale geliyorsunuz ve oyunun tadı da tam bu noktada çıkmaya başlıyor.

Street'in bence en önemli sorunu da işte sözünü ettiğim o noktaya varma süreci aslında. Oyunun öğrenme eğrisi sarp yokuşlar ve yalçın kayalıklar içeriyor. Bir çalımı doğru uygulayacak teknik hüner seviyesine ulaşana kadar sık sık Ronal-denyo durumuna düşeceğinizden emin olabilirsiniz. Bolca sabır ve emek isteyen bir oyun bu. Ancak size karşı tamamen merhametsiz olduğunu da söyleyemezsiniz, çünkü sokak futbolunun top kontrol tekniklerini öğretmek üzere bir dizi rehber video hazırlanmış, içeride sizleri bekliyor. *PES* müdavimlerinin çok iyi bildiği Gökkuşağı hareketinden (mahalle literatüründe İlhan Mansız çalımı olarak da bilinir) göbekli abilerin ufak miktarda gayri-nizami şarj içeren vücut manevralarına kadar her hareketin temelleri ayrıntılı olarak gösteriliyor.

PLASE Mİ VURSAM, ADUKET Mİ ÇEKSEM?

Hareketi nasıl yapacağınız kadar önemli bir nokta da ne zaman yapacağınızdır. Rakibi her şartta iyi izlemeniz büyük önem taşıyor. Örneğin keskin bir vücut çalımını başarıyla uygulayabilmek için top ayağınızdayken rakibin kramponlarının hangi yöne baktığına dikkat etmeniz gerek. Aynı şekilde rakip üzerinize gelirken de onu çok sıkı marke etmeli, hareket alanını kısıtlamalısınız. Burada *FIFA 12*'deki Taktiksel Defans sisteminin sadeleştirilmiş bir versiyonu devreye giriyor. Kayarak müdahale kaldırılmış; rakibin ayağındaki topu cımbızla çeker gibi almak için açığını kollamalı ve doğru zamanlamayı tutturmalısınız. Yoksa bacak arasından yediğiniz çalımla donup kalır ve üç forvetle burun



İşte büyük yolculuğun ilk adımı: Takım oluşturma ekranı.





EN GÜZEL YERİ

Ustalaşmak için günlerce parmak aşındırdığınız çalımları sonunda gözünüz kapalı uygulayacak noktaya geldiniz. Oyuna sizin kadar emek vermediği halde fazlasıyla iddialı olan o arkadaşınızı karşınıza alıp hunhar kahkahalar eşliğinde maymuna çevirmek hiç bu kadar zevkli olmamıştı!

buruna kalan kalecinizin galiz küfürleri ile muhatap olabilirsiniz.

Nike reklamından çıkmış gibi hafiften abartı hareketler işin tuzu biberi olsa da genel olarak çalımlardaki "arcade" dozu azaltılıp gerçek futbol sahalarında şahit olabileceğimiz seviyeye indirgenmiş. Aynı koku oyunun ekrandaki görüntüsüne de sinmiş; stilize edilmiş çizgi-filmsi görsellerin tahtına oyunu atalarından ayıran bir gerçeklik hissi gelip kurulmuş. Oyun içi grafikler *FIFA 12* ile hemen hemen aynı seviyede, arayüzün şıklığı ve menüler arasında gezinmenin pratikliği de *FIFA 12*'yi aratmıyor. Görsel sunumda olduğu kadar işitsel alanda da detaylara gösterilen özen oyuna ayrı bir tat katıyor. Öyle ki oyuncularınız için aksan bile seçebiliyorsunuz (benim gibi safkan İrlandalı takım kurup da konuştukları İngilizceden tek kelime anlamamak için birebir!). 24 parçalık soundtrack ise özellikle hip-hop makamındaki eserleriyle göz dolduruyor.

AVRUPA, DUY SESİMİZİ!

Oyunun en çarpıcı noktası ise kuşkusuz Dünya Turnesi adındaki kariyer modu. Yolun başında arma ve formanızdan futbolcularınızın özelliklerine kadar kılı kırk yarıp sıfırdan bir takım yaratıyorsunuz. Bir dünya haritası üzerinde katılabileceğiniz turnuvaları görüp aralarından istediğinizi rahatlıkla seçebiliyor, turneniz boyunca hem sanal hem de gerçek futbol takımlarına karşı mücadele ediyorsunuz.

Katılabileceğiniz maçlarda tek tip oyuna saplanıp kalınmaması, sokak futbolunun değişik varyasyonlarının sunulması sayesinde turneden sıkılmak zorlaşıyor. Beş ya da altışar kişilik takımlarla klasik salon maçları yapabileceğiniz gibi, attığınız her golün takımınızdan birini elediği ve ancak sıfır oyuncuya düşerseniz kazanabileceğiniz Last Man Standing kapışmalarına katılabilir ya da duvarsız ve daha büyük kalelere sahip bir sahada Futsal karşılaşması oynayabilirsiniz. Bir de ikiye iki oynanan ve özel hareketlere odaklanan, kişisel favorim Panna Rules var. Rakibinize panna çalımı (bildiğin beşlikten geçirme) attığınızda ya da savunma oyuncularını top cambazlığıyla saf dışı bıraktığınızda ekstra puan kazandığınız karşılaşmalar bunlar. Burada işin püf noktası ve eğlence pınarı şudur ki kazandığınız puanlar bir gol atamadığınız takdirde hanenize yazılmıyor. Daha da fenası, eğer siz golü bulamadan rakibiniz size bir tane atarsa o şık çalımlarla biriktirdiğiniz onca puanınız havaya uçuyor. Panna'nın hinlik kokan kuralları, okuduğunuzda kafanızda canlanandan çok daha eğlenceli ve stratejik mücadelelere yol açıyor.

ŞİNASİ'DEN MESSİ YARATMAK

Bütün bu koşturmaca esnasında elde ettiğiniz her başarı size yetenek puanı kazandırıyor ve bunlar toplanıp oyuncularınıza deneyim olarak ekleniyor. Futbolcularınız bu sayede seviye atlıyor ve her yeni seviyede yeni çalımlar öğrenebiliyorlar. Hatta geliştikçe açılan yaratıcı gol kutlamaları ile muzipliği iyice ele alıyorlar. Bazı maçların sonunda alt ettiğiniz rakip takımın yüksek seviyeli bir oyuncusunu ayartıp kadronuza katabiliyor olmanız gibi hoş ayrıntılar da serpiştirilmiş araya... Böylelikle oynanan her yeni maç yeni bir deneyime gebe oluyor.

Ekibinizin maçlarda kazandığı puanlarla oyuncularınızın belli özelliklerine yatırım yapıp örneğin saf bir stoper yaratabilir ya da puanları daha dengeli dağıtıp çok yönlü oyuncular yetiştirebilirsiniz (saha küçük ve aksiyon yoğun olduğundan ben ikincisini seçtim). Aslında otomatik seviye atlatma gibi bir seçenek olsaydı her seferinde puan dağıtmakla uğraşmayı gereksiz bulanlar için can simidi vazifesi görebilirdi. Eh, yüzme bilmeyenler de boğuluversinler artık, ne yapalım.

ŞAHSİ OYNAMAYALIM BEYLER!

Oyunun çevrimiçi boyutuna geçtiğimizde *NFS*'le birlikte tanıştığımız ve şahsen sevgilisi olduğum Autolog'a benzer bir sistemle karşılaşıyoruz. Oyuncuları sosyal rekabete özendirmek amacıyla tasarlanan Street Network isimli bu özellik, bir adet Origin hesabı ve bir adet de çevrimiçi etkinleştirme (online pass) karşılığında devreye giriyor. Network en şık çalımlarınızı, en artistik hareketlerinizi kaydedip çevrenizle paylaşabilmenize ve arkadaşlarınızın oyun içindeki ilerlemesini takip edip kıyas yapabilmenize olanak tanıyor. Oyunumuz, *FIFA 12* ile birlikte hayata geçen EA Sports Football Club hizmeti ile de uyumlu çalışıyor. Bu ağ sayesinde *FIFA 12* ile *FIFA Street* arasında bir köprü kuruluyor; böylece bu iki oyundan birinde kazandığınız puan diğerine de taşınmış oluyor.

Arkadaşlarınızla etkileşime girmek oyuna apayrı bir değer katıyor. Buna hizmet eden araçlar arasında bir Team Play opsiyonu da var; takım kaptanınızı çevrimiçi sahaya çıkarıp arkadaşlarınızın yönettiği kendi kaptanlarıyla aynı takımda top koşturmanın tadına doyum olmuyor. Bunun yerine rekabeti tercih edip takımınızı online arenalarda görücüye çıkarmak istediğinizde yolunuz Street Seasons isimli onar maçlık sezonlara düşüyor.





- "Abi yoruldum defansa geçsin."
- "Lan zaten iki kişiyiz!"

Şanghay gençleri spor ihtiyaçlarını mart kedileri gibi damda karşılıyorlar.

SOKAK FUTBOLU KÜLTÜRÜNÜN VAZGEÇİLMEZ ÖĞELERİ EŞLİĞİNDE DOYUMSUZ BİR SPOR ŞOVU YANSIYOR EKRANLARIMIZA.

İN DI TABELA

Tabii oyundan aldığınız tada limon sıkan etkenler de yok değil. Birbirinin içinden geçen futbolculara şahit olabiliyorsunuz mesela... Böyle durumlarda şikeden şüphelenmeyin hemen, mesele oyunun çarpışma algısının nadiren de olsa sınıfta kalmasından kaynaklanıyor.

Yüzde yüzbirlik gol pozisyonunu "Sarbi Stayla" bir vuruşla taca göndermek ya da boşta kalan topa hamle yapamamak gibi yer yer yapay zekânın tıkandığı anlar oluyor. Oyuncular formasyon konularına pek yüz vermeden kendi keyiflerine göre takılabiliyorlar sahada. Bir de dikkatimi çeken, onca atak zenginliği karşısında savunma olanakları -bütün defans sistemi tek bir kare tuşu üzerine kurulu olduğundan- biraz kısıtlı, hatta kifayetsiz kalıyor. Bu gibi konularda *FIFA Street* sanki *FIFA*'yı bir iki yıl geriden takip ediyor gibi geldi bana...

Yine de hakkını teslim etmek lazım, *FIFA Street* serinin önceki oyunlarından çok daha başarılı bir yapım. PS3'ümün disk yuvasına sürerken kendisinden pek bir beklentim olmadığından derinliği ve karakteriyle beni ciddi ölçüde şaşırtmayı başardı. PS Vita için de çok uygun bir oyun olacağına inandığım *Street*, ana seriye harika bir alternatif ve *FIFA 13* yolculuğumuzda güzel bir ara durak bence... Bir sonraki oyun için hâlâ geliştirilmesi gereken yönleri yok mu? Var. Ama bu defa benim de bir sonraki oyunu iple çekmek için fazlasıyla geçerli sebeplerim var.



Hasretinden kramponlar eskittim (Şair burada şampiyonluğa sesleniyor).



Kadro takibi ve oyuncu gelişimi için bu bölümü sık sık ziyaret edeceksiniz.



- → **Tür:** Spor
- → **Yapım:** EA Kanada
- → **Dağıtım:** EA Sports
- → **Kutulu Fiyatı:** 140TL
- → **Yaş Sınırı:** 6+
- → **Dahası İçin:** bit.ly/sokakfutbolu

GOYUN'A SORUN



Sayın Goyun, yuh! Oyuna 8,4 vermişsiniz?
Verdim, evet. Oyunu yerden yere vuranların ne yazık ki yeterince oynamadıklarına inanıyorum. FIFA Street ancak sarf ettiğiniz emek ve feda ettiğiniz zaman ölçüsünde karşılık veriyor size. Her maçını 5-0 falan kaybedip EA sunucularında komik duruma düşmeyi gururuna yediremeyen paşazadeler kusuruma bakmasın, azılı bir EA düşmanı olsam da bu oyunun hakkının yenmesine razı olamam.

Tepkiler yersiz diyorsunuz yani?
Tümü değil. Örneğin çoklu oyuncu bileşeni sağlam bir kızılcık sopasını hak ediyor. Neden lisanslı kulüpleri çevrimiçi oyunda kullanamıyoruz? Ne saçma! Bahane de hazır, her maçta en az bir tane Barcelona olmasın, oynanış çeşitlensin, deneyim zenginleşsin... Katalan düşmanı mısın sen? Hem lisanslı kulüpleri koysan, hem de kullanıcı takımlarını eklesen boyun mu kısalır? Üstelik Last Man ve Panna gibi keyifli modları da online oynatmıyorsun, zorun ne senin? Özründen beter mazeretlerin peşinde koşacağına acil bir güncelleme yayınlayıp gidersene eksikliği?

Bir de FIFA 12 ile kıyas alsak sizden?
Bittabi. Tanışık olduğumuz Impact motoru devrede olduğu için FIFA Street'in fizikselliği FIFA 12'yle neredeyse tıpatıp aynı (günahları ve sevaplarıyla). Bu oyun FIFA 12'yi damıtıp özüne iniyor; daha küçük takımlar, daha minik sahalar, daha yoğun ve kişisel beceri isteyen çarpışmalar... Ve bu "ufalmaya" rağmen derinlikten taviz vermiyor. FIFA 12'de olumsuz bulduğum uzun yükleme süreleri, harcanan vakte değmeyen taktik menüleri, geri dörtlünün senkron sorunsalları gibi durumların hiçbiri FIFA Street'te olmadığından bu oyunu yer yer büyük abisinden bile daha eğlenceli bulduğumu söyleyebilirim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Kapsamlı kariyer modu
- ✔ Sunumdaki ustalık
- ✔ Eğlenceli oynanış
- ✔ Sokak futbolunun ruhunu yansıtması
- ✖ Zorlu öğrenme eğrisi
- ✖ Budanmış çevrimiçi özellikler
- ✖ Bir tutam bug

SON KARAR

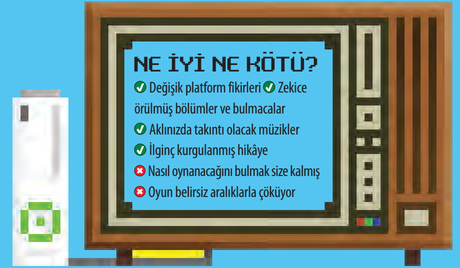
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Street serisini nihayet kaleciyle karşı karşıya bırakan şık çalım bu işte!

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl





FEZ BAŞIMA, KAPI DUVARA, DUVAR BAŞIMA...

-FURKAN FARUK AKINCI

HOLLANDALI ÜNLÜ grafik sanatçısı Maurits Cornelise Escher, çizimlerinde sonsuzluğu kavramanın imkânsızlığını kanıtladı defalarca. Ona göre sonsuzluk, insan kavrayışı içine sıkıştırılamazdı. Aksi durum, paradoksa işaret ederdi. Çizgilerinde mantıklı gelen her şey aslında imkânsızdı. Fakat Escher'in çalışmalarında kendinizi kaybetmeniz çok mümkündür... Hayır, dalıp gitmekten bahsetmiyorum; zihninizde bir mantığa oturtmaya çalıştıkça, içinden çıkılmaz bir bulmacanın göbeğine hapsolmuş gibi hissedersiniz kendinizi. *Fez* de pek farklı değil... Çoğu kez donuk gözleriniz ve akmış salyalarınızla ekrana bakakaldığınızı; 8-bit gibi görünen dünyanın, ardında çok daha fazlasını barındırdığını göreceksiniz. Hele şu fesi bir takın kafanıza, sonra da nargileyi fazla kaçırmış gibi dönmeye başlasın dünyanız.

HEPİMİZ GEEK'İZ

Fez farklı fikirler ve zor bulmacalarla dolu bir platform oyunu. İçindeki yeni gibi görünen fikirleri de daha önce *Crush*, *Echochrome* ve *Super Paper Mario* gibi oyunlarda görmüştük. Peki, oyun neden güzel? Çünkü Polytron, optik yanılma temasını 8-bit üzerine oturtup sıkı bulmacaları da üzerine sos niyetine boca etmiş ve bambaşka lezzetler yakalamayı başarmış. Bir de şu var tabii... Serpil, "*Fez*'i yazsana" dediğinde ölü balık gibi baktığımı hatırlıyorum ama nece sonra hatırladım oyunun tee 2007'de duyurulduğunu. Şimdi görüyorum ki *Fez*'in yaratıcısı Phil Fish'in zamanı hiç de boşa geçmemiş. Oyunu yaptığı uzun yıllar içinde her bir bulmacayı, sahneyi ince ince dokumuş, nakış gibi işlemiş. *Fez*, hiç de kolay bir oyun değil. Ama sadece 8-bit sever geek'ler değil, oyun oynamayı seven herkes *Fez*'in keyfine varabilir. Burada asıl soru nasıl oyun sevdiğiniz değil, oyunları nasıl oynamayı sevdiğiniz...

Fez küçük Gomez'in 8-bit'lik hikâyesini konu alıyor. Gomez bir sabah uyandığında Geezer adlı birinden, kasabanın tepesinde onu beklediğini söyleyen gizemli bir mektup alıyor. Gomez, Geezer ile buluşana kadar her şey standart bir platform oyunu gibi ilerlerken, Geezer'ın verdiği fes (evet, bildiğiniz fes) oyunun bir anda kökünden değişmesine sebep oluyor. (Bu arada, oyun başlarken size küçük bir sürpriz yapacak, sakın korkmayın.) O ana kadar 8-bit (haliyle tamamen iki boyutlu) gibi görünen *Fez*, dört bir yana evirip çevirebildiğiniz üçüncü boyuta kavuşuyor. Oyunun tüm temel oynanış sistemi ve bulmacaları bu mantık üzerine kurulu. Gördüğünüz bir ekran temel olarak 90 derece çevirebileceğiniz dört farklı yana ve derinliğe sahip; diğer bir deyişle baktığınız ekranı içi dolu bir sütun gibi algılamanız gerekiyor. Mesela, en basitinden, uzak olduğu için bir platforma atlayamıyor musunuz? Ekranı çevirin, muhtemelen boyut farkından dolayı yakınlaşacaktır. Elbette ki oyun ilerledikçe içinde bulunduğunuz her düzlem daha karmaşık ve içinden çıkılması zor bir hale bürünecek. Ancak aklınıza insanı canından bezdiren, oyundan tiksindiren zor bulmacalar değil; her biri için nispeten kolay bir çözüm yolu bulunan, görsel estetiğine hayran kalacağınız ve içinde türlü sürprizler saklayan bölümler gelsin.

PİKSELLERİN ARDINDAKİ SIR

Fakat tüm bu cicili bicili çizimlerin ve zeki bulmacaların altında *Fez*'i olduğundan fazlası yapan bir unsur var: Gizem... "Yauv altı üstü 8-bit devşirmesi bir puzzle oyunu, gizem ne?" diyorsanız, önce oyunda biraz ilerlemenizi öneririm. *Fez*, hikâyesini hemen öyle ortaya döküvermiyor. Galaksinin yok oluşu, uzaylılar ve halkın zihninin bulanması gibi uçlar arasında gezinen bir öykü anlatmaya çalışıyor ama az önce bahsettiğim o "estetiği" oluşturan tüm elementler, oyunu çözmenize yarayan ipuçlarına döndükçe kafayı yemeye başlıyorsunuz. Kafanız mı karıştı? Örneğin, oyunda toplamaya çalıştığınız kalıntıların ne işe yaradığını, etrafta gördüğünüz şekillerin dekor mu, ipucu mu olduğunu kesinlikle bilemiyorsunuz. Bir süre sonra işaretler, simgeler, dekorlar birbirine girmeye, anlamlar birbirine

Fez > Echochrome > Crush3D



karışmaya başlıyor. Acaba tümü büyük bir gizemi aydınlatacak işaretler mi, yoksa sizi oyunun sonuna götürecek ipuçları mı, yoksa hiçbiri mi...

Fez'i olduğu şey yapan bu kriptik hava, maalesef bazı yerlerde oyunun en büyük düşmanı oluveriyor. Evet, bulmacaların aslında kolay çözümleri var ancak gel gör ki öğrenme eğrisi diye bir şey düşünülmemiş. Hem oyuna, hem de oynanışa dair o kadar az bilgiyle ilerlemeye çalışıyorsunuz ki henüz oyunu tanıyamadan koca koca sorumluluklar yüklüyor size *Fez*. Daha İngilizceyi sökmeden Shakespeare okumaya çalışmak gibi. Aslında oyuna başlamayı ve ısınmayı zorlaştıran şey sadece zorluk ya da oyunun ketumluğu değil. Tüm bunların üstesinden bir şekilde gelinir. Asıl darbeyi teknik aksaklıklardan yiyorsunuz: Oyun sık sık çöküyor. Ve araştırınca gördüm ki sorun bana özel değil. Ortada bariz bir optimizasyon sorunu var. Umarım kısa zamanda giderilir ama siz siz olun sık sık kayıt almayı unutmayın.

Fez karşınıza bir anda "benimle uğraşma, duvarlar dikerim karşına" diye türlü engeller çıkarsa da siz ona kulak asmayın. Zorluğuna, sıkıntılarına bir süre katlanın ve güzelliklerini size sergilemesine izin verin. Fez'in o zor bölümlerinin içinde güzellikler ve ince fikirler saklı. Her oyun severin tadına varmasını isterim...

ADVENTURE IS READY!
ITS GOMEZ TIME!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Tebrik edilesi, eli sıkılası fikirler ancak biraz da öğrenme eğrisi ve teknik optimizasyon olsaydı.

8.2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Polytron → **Dağıtım:** Polytron
→ **Sistem:** Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:**- → **Dijital İndirme:** 15TL
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** polytroncorporation.com

NELER FARKLI

Silent Hill HD Collection'ın normal oyunlara göre ufak farkları var. Seslendiremeler iki oyun için de yeniden yapılmış. İkinci oyunda orijinal seslendirmeleri seçebiliyor olmamıza rağmen, üçüncü oyunda böyle bir seçenek yok. Silent Hill 3'ün müzikleri de birkaç bölümde değiştirilerek, daha punk-rock havasında tınılar eklenmiş. Kayıt sistemi aynı şekilde çalışmasına rağmen eski kayıtları silebilmek artık mümkün.

TUVALET KAĞIDIYLA RENOVASYON -ALİ SEZGİN

SILENT HILL HD COLLECTION

KİMSENİN *SILENT HILL* İLE İLGİLİ iyi hissettiren anıları olabileceğini sanmıyorum. Çünkü *Silent Hill* hiçbir zaman böyle bir oyun olmadı. Bir oyun serisinin ya kâbuslarınıza girecek kadar kötü ya da aynı kâbusunuza girecek kadar iyi olması garip gerçekten. *Silent HD Collection*, biraz da bu yüzden önemli. *Shattered Memories*'i ayrı tutarak konuşmam gerekirse; gereksiz yere batılılaştırmaya çalışılan, kirletilen bütün o *Silent Hill*'ler yerine serinin en etkileyici oyunlarını HD olarak yeniden oynamak benim için rüya olabilecek bir fikirdi. En azından kağıt üzerinde öyle olması gerekiyordu.

ÜÇGEN KAFA ASLINDA PİRAMİT KAFAYMIŞ

Silent Hill HD Collection ilk falsoyu içeriğiyle veriyor; bir şeylerin yanlış gittiğini daha oyunun kutusuna bakarken anlıyorsunuz. Paketin içinde serinin en korkunç oyunu *Silent Hill* yok bir kere. Bunun sebebi *SH*'nin PSX'e çıkması ve HD de olsa bir şeye benzeme şansı olmamasıdır belki de. Yine de *Silent Hill Collection*'da insan bir şekilde ilk oyunun da olmasını bekliyor. İçerikteki daha büyük saçmalıksa çok başarılı bir oyun olmasa da *Silent Hill 4: The Room*'un pakete dahil edilmemesi. PS2'ye çıkan ve kalite olarak değilse de görsel manada ikinci ve üçüncü oyundan daha iyi gözüken bu oyunun neden dışarıda bırakıldığına dair fikir bile yürütemiyorum doğrusu.



Silent Hill'deki iş görüşmesinin Heather için iyi geçeceğini sanmıyorum.



Silent Hill'in boğucu havası özellikle sisin oyundan çıkarılması yüzünden kendini hissetirmiyor.

İçeriği bir şekilde göz ardı edip oyunların kendisine bakınca da sahnenin düzeldiğini söyleyemeyeceğim. Denemeye *Silent Hill 2* ile başladım ve şu an sadece "Başlamaz olaydım" diyebiliyorum. Oyuna ruhunu veren, gerginliği yükselten sis, *Silent Hill 2*'de yok! Bunun mantıklı bir açıklaması olabilir mi? Hani sis eskiden PS2 yetersiz kaldığı için kullandığımız bir öğeydi, şimdi ona ihtiyacımız yok diyorsanız çok yanılıyorsunuz. Çünkü oyunda hâlâ görsel sorunlar var, mesela hiçbir bölümde bütün harita çizilmemiş. Yarısında biten yollar, ortadan kesilmiş göller gibi yan elementleri görerek oyunun "HD" olmasından zevk alacağınızı pek sanmıyorum. *Silent Hill 3* kısmen daha iyi duruyor. Burada da, göze batan kalitesiz dokular ve ara sıra ortaya çıkan ışıklandırmalara bağlı ufak problemler var. İkisinin de bırakın kaliteli olmayı, HD denebilecek ayarda çevirimler bile olmadığını söyleyebilirim.

Sesler ve özellikle seslendirmeler de oyunun önemli sorunlarından biri olarak dikkat çekiyor. Seslendirmeler HD Collection için yeniden yapılmış ama işi çok da kotaramamışlar. Seslendirmeler, o eski duygu ve gerilimi veremediği gibi, bir yandan da karaktere uymadığını hissettiriyor. Zaten dublajlar da karakterlerin ağız hareketlerine oturmuyor. Eğer böyle detaylar dikkatinizi çekiyorsa veya en azından paketteki oyunları daha önce oynadıysanız seslendirmelerden memnun kalmayacağınızı söyleyebilirim. *Silent Hill Collection*'ın daha ciddi sorunlarından





Bu sahnenin beni korkutmayacağı günleri de gördüm ya, helal olsun Konami.

biri de seslerde olan ufak kesilmeler ve kopukluklar. *SH2*'de bu durum çok hissedilmiyor ama özellikle *SH3*'te oyun boyunca kullanılan katana resmen bir işkence cihazına düşünüyor. *Silent Hill 3*'ü bu haliyle oynayıp bitirmeyi başaranlara achievement, trophy, bir şeyler verilmesi lazım.

HEATHER MEĞER KIZMIŞ

Konami çalışanları bir araya gelip *Silent Hill*'in anısına hakaret etmenin yollarını arasalar bundan daha iyisini bulamazlardı. Hani eski oyunun üstüne bir şeyler eklemek bir yana, onun o görkemli havasını da silip süpüren bir yapımdan bahsediyoruz. Sorunlu, ruhsuz ve hepsinden önemlisi eski oyunları olduğundan daha kötü gösteren bir *Silent Hill*'e inanın ki ihtiyacınız yok. *Silent Hill*'leri hiç oynayamamış ama seriyi merak eden bir oyuncuysanız size tavsiyem, *HD Collection* ile yanlış fikirlere kapılmak yerine, bir yerlerden PS2 bulup oyunların asıl hallerini oynayın. Zira mezarların üzerinde seksek oynamanın manası yok.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hâlâ Silent Hill oyunları sayılır
- ✖ Oyunlara yapılan büyük saygısızlık
- ✖ Görsel sorunlar
- ✖ Kötü çevirim
- ✖ Özensiz
- ✖ Seslerdeki takılmalar

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★☆☆☆☆

Silent Hill'e giden ölüyor diye Silent Hill'i de öldürmeye gerek yok ki.

2,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Korku → **Yapım:** Konami → **Dağıtım:** Konami / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 90TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** silenthill.com

SAĞLAM KAFA, SAĞLAM VÜCUTTA BULUNUR -HAKAN ÖZGÜL

NeverDead

EY OYUNGEZER AHALİSİ, hiç hile kullanmayanınız var mı aranızda? Evet, elleri görelim, yok değil mi? Peki en sevdiğiniz hile hangisi diye sorsam? Ölümsüzlük mü? Ben de öyle düşünmüştüm.

Peki size bir oyunda ölümsüzlüğün garanti edildiğini ancak kaliteli bir yaşamın garanti edilmediğini söylesem? Uzun süredir sessiz duran Rebellion'ın elinden çıkan *NeverDead*, ölümsüzlük kodu oyunun en başından açılmış bir karakter olan Bryce Boltzmann'ın gözlerinden dünyaya bakmanızı sağlıyor.

Bryce, yüzyıllar önce kötü bir adam tarafından ölümsüzlükle lanetlenmiş. Ancak bu lanet, bizim vampir ölümsüzlüğü gibi steril ve özenilecek bir durum değil, aksine yaşadığına bin pişman bir Bryce var ortada, zira üzerindeki lanet adamımızı öldürmek yerine süründürüyor, aldığı her darbenin etkileri kalıcı oluyor. Mesela kolunuza yaratık mı saldırdı? Tamam, gitti o, artık tek kolunuzla kendinizi savunacaksınız. Ayağınızı sehpaya mı vurdunuz? Yapacak bir şey yok, artık tek bacak üzerinde sekeceksiniz... Tamam belki bu kadar dramatik değil durum, Bryce yaralarını ve uzuvlarını zaman içerisinde onarabiliyor ama o zaman gelene dek kahramanınız bir vitrin mankeni gibi gözünüzün önünde parçalara ayrılacak, dağılacak... ve en sonunda sadece bir kafa olarak ortalıkta yuvarlanıp yaratıklardan kaçarken bulacak kendini.

BU NEYİN KAFASI?

NeverDead'deki en korkutucu gerçek, asla ölmemeniz aslında (hadi canım!) ama Rebellion sanki oyunun konseptini ölümsüzlük üzerine kurduktan çok sonra "Ee, bu oyunu nasıl kaybeceğiz?" sorusunu akıl etmiş ve çözüm olarak da kafanızı yutmak için uğraşan birtakım yaratıkları oyuna ekleme fikrinde karar kılmış. Ancak gövdeden yoksun bir kafa olarak klişe replikler eşliğinde yerde yuvarlanmanın çok da eğlenceli olmayacağını düşünememiş. Halbuki bu gerçekle yüzleşmeleri çok kolay olurdu, tek yapmaları gereken kafa halindeyken bir odanın köşesine sıkışmak ve yapabildikleri tek şeyin sadece önlerindeki duvara bakmak olduğunu keşfetmekti.

Oyun özellikle bu tür uzuv kaybetme sekanslarında, kendinizi korumaya veya uzuvlarınızı geri kazanmaya çalışırken size etrafta olup biteni göstermek konusunda fena halde başarısız. Çevreyle etkileşim ve kontrol sorunları da buna ekleniyor ve ölümsüzlükten daha büyük bir kâbusun ortasına bırakıyor insanı.

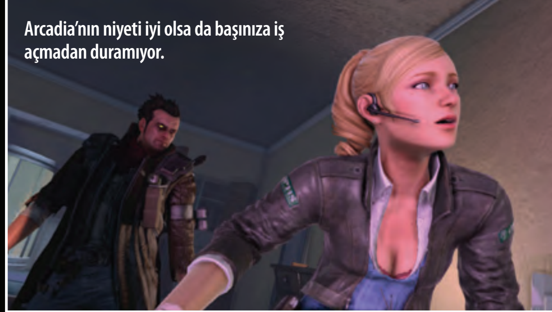
Etrafınızdakileri gösterme ve kontrol etme gibi konulardaki başarısızlıklar, oyunun temel aldığı uzuv kaybetme ve yeniden kazanma bölümlerinde o kadar bariz bir şekilde kendini gösteriyor ki, kendinize alternatif bir çözüm aramak zorundasınız. Ben bu anlarda yapabileceğim en mantıklı şeyin deli gibi kılıç sallayıp bir şeylere vurmayı ummak olduğunu fark ettim mesela. Etrafın neredeyse tamamen yıkılabilir olduğu alanlar oyunun başında eğlenceli anlar yaşatsa da, bir noktadan sonra bu mekanikleri akıllıca kullanmaya uğraşmak yerine yine kılıç sallaya sallaya ilerlemenin daha kolay ve mantıklı olacağını göreceksiniz. Maalesef oyun gittikçe düşen eğlence grafiğiyle, bir süre sonra el yeteneğinizden çok oyuna ne kadar dayanabileceğinizi ölçen bir test gibi davranıyor size. Eğer sonuna kadar oynamak için benim gibi geçerli bir nedeniniz (Serp.) yoksa, oyunun size sunduğu mücadele kesinlikle eğlence üstüne kurulu değil. Bu konuda bana güvenebilirsiniz.

ÇIT KIRILDI HEPSİ!

Oyunun bir de çoklu oyuncu modu var ve deneme şansına eriştiğim anda tek kişilik modla arasındaki tek farkın ortalıkta yuvarlanan kafa sayısının fazlalığı olduğunu gördüm. Aşağılar gibi yapsam da, bu noktada kafalarımızı birbirine tokuşturarak bir süre eğlendiğimi itiraf etmeliyim (evet, nolmuş?). En saçma ve absürt oyun bile varlığını anlamlandırmak için kendini tiye alır ve orijinal esprilerle kendini göstermeye çalışır. *NeverDead* bunların aksine kendisini gereksizce ciddiye almaya çalışarak her şeyi repliklere ve klişe seslendirmelere bağlıyor, anlamsızlığını pekiştiriyor. Eğlence anlayışı olarak sundukları malzemeyi sanki başka bir dünya anlayışına uygun şekilde hayata geçirmiş olan Rebellion'ın *NeverDead*'ini neresini tutarsam elimde kalan bir yapım olarak kayıtlara işliyorum.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rebellion → **Dağıtım:** Konami / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 165TL
→ **Dijital İndirme:** PSN → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** konami.com/games/neverdead




Arcadia'nın niyeti iyi olsa da başınıza iş açmadan duramıyor.


"Sen bir kafasın, gidiyorsun" derken dalga geçtiğimi zannediyordunuz di mi? Dİ Mİ?!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Tema müziğini Megadeth yapmış! ✖ Hikâye ✖ Kontroller ✖ Fikir uygulaması

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Mazoşist değilseniz uzak durun.

3,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Devil May Cry® HD Collection

İBLİSLER VS. SOĞAN DOĞRAYAN NİNJALAR -ÖMER AKDAĞ

DMC, GEÇTİĞİMİZ 10 YILIN ikon aksiyon serilerinden biri olduysa, bunu hak ettiği için oldu. Yani o kadar da iyi olmamasına rağmen abartılan birçok aksiyon serisinden biri değil, hayır. Önümüze ilginç karakterler sunması, harika mekânlarda dolaştırması, dehşet müzikleri... Ama esas güçlü yönü, esas güçlü olması gereken yönü: Verdiği aksiyon hissi. Gümbür gümbürdür, yerinizde duramazsınız oynarken. Ve şimdi, seri şekil değiştirmeden önceki son aylarda bu hissiyatı yaşamamışlar ve yeniden yaşamak isteyenler için, *DMC: HD Collection* huzurlarınızda (TV jeneriği gibi hissettim kendimi).

İLK GÖZ AĞRISI

İlk *Devil May Cry*, 2001 yılında aksiyon oyunları için yeni standartları belirlemişti (*Onimusha* ile beraber). Vuruş hissiyatı, kılıç ve ateşli silahları birleştiren dehşet kombolar o güne kadar görülmemiş kalitedeydi. İnsanı saniyesinde kendine çeken bir ana karaktere sahipti. Özellikle de mekânlar inanılmaz güzeldi. Bir aksiyon oyununda çoğu oyuncu mekânları umursamaz ama bence bu da *Devil May Cry*'dan sonra değişti. Uyuz bir mağarada aksiyona girmekle gotik bir kalenin lobisinde dövüşmek aynı şey mi? Geçtiği mekânlar açısından ilk *DMC*'nin üstüne gelmedi desem yeridir. Ah bir de şu kahrolası sualtı bölümleri olmasaydı. Hakikaten keyif alan var mı oyunlardaki sualtı bölümlerinden? Nefret ederim. Neyse...

Sırf kendisine ait bir "ton" da yakalamayı başarmıştı *DMC*. Kapıların mistik kilitlenme efektinden bu kilidin kırılarak açılmasına, menülerdeki onay sesinden cayır cayır heavy metal müziklere birçok etmen birleşerek oynayanın zihninde kendine ait, özgün bir yer edinmeyi başarıyordu. Bu yüzdendir ki sonradan pek çok oyunda benzer öğeler gördüysek de, bunlar *DMC*'nin karakteri olarak kazındı akıllara.

HD'lik ilk *DMC*'ye yaramış mı peki? Menülere ve ara sahnelere sonra geleceğim. Oyun içine bakacak olursak karakterlerin de, düşmanların da, o çok sevdiğim mekânların da mükemmel olmasa bile (oyunun yaşı dolayısıyla) çok çok iyi göründüğünü net söyleyebilirim. Capcom HD kavramının hakkını vermiş. Tabii oyunun bu kadar güzel gözükmesinde sabit kamera kullanmasının da payı yok değil.

Yalnız sabit kamera demişken oyunun meşhur kamera probleminin burada da aynen devam ettiğini söylemem gerek. Düz giderken birden kamera değişince ne tarafa gideceğinizi şaşırıp afalladığınız çok oluyor. Hele boss savaşlarında bu yüzden kaç kere öldüğümün hesabını tutamadım. Geçmişte kalmış, artık pek yaşamadığımız bu sorunu geçmişten gelen bu güzide oyunda tekrar yaşamaya mahkumuz, elden bir şey gelmez.

Ve arkadaşlar, oyun zor. 5 saatlik oyunu 10 saatte bitirdim ben (aksiyon konusunda yeteneksizliğim de buna etken, o ayrı). Yalnız benim pek hoşlanmadığım bir tür zorluk bu oyundaki. Yani mesela bir boss hayvan gibi zor olabilir, olsun, iyidir, tekrar tekrar dener geçeriz. Ama çok değerli sarı orblarınızı harcamak istemiyorsanız ya da elinizde yoksa o bossla karşılaşmak için her seferinde bölümün başına dönmeniz gerekiyor. Sabır taşı granit olsa çatlar. Oyunun zorlamasını severim ama böyle değil. Bu bildiğin ilkellik.

Bir sıkıntı daha var dile getirmek istediğim. Oyunun ses miksajı kötü. Ara sahnelerde ses efektleri ya da müzikler ön plana çıkarken karakterlerin konuştuğu anlaşılmayabiliyor. Bir de altyazıyı açmanıza rağmen Dante'nin söylediklerinin altyazısı çıkmıyor. Sonuç olarak hikâyeyi takip edemeyebiliyorsunuz. Olmadı Capcom olmadı.

İKİNCİ BAŞ AĞRISI

DMC 2, seri için her zaman bir hayal kırıklığı olarak görüldü. En güzel *DMC*'nin hangisi olduğu konusunda çok tartışma geçmiştir ama en kötüsünün hangisi olduğu konusu nettir. *DMC 2*'yle birlikte hareket çeşitliliği artmış, mekânlar büyümüş,

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sıkı aksiyon
- ✔ Tek pakette üç oyun
- ✔ Epik boss savaşları
- ✔ Özgün atmosfer
- ✔ Dante'nin karizması yeter
- ✖ Menüler ve ara sahneler elden geçirilmemiş
- ✖ Ekstralar az
- ✖ Kamera sorunları

BEN OLSAM
Ne yapar eder menüleri cilalardım. Sunum önemli.



Başı dertteki her oyuncunun kurtarıcısı: Devil Trigger.



MAKİNANIZ KİREÇLENMİŞ


ÖNCE

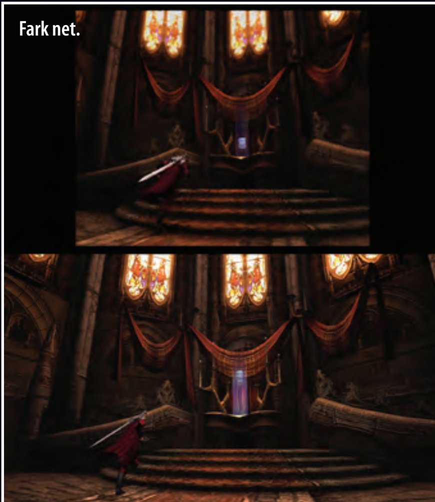

SONRA

hatta oynanabilir yeni bir karakter eklenmişti ama mekânlar ve karakterler ruhtan yoksun, oyun ise ilkinin aksine çok kolaydı. Farklı bir adla çıksa bu kadar olumsuz karşılanmazdı, o kadar da kötü bir oyun değildi. Ama *DMC*'nin varisi olmak kolay değil. O ağırlığı taşıyamadı.

İlk *DMC*'de olduğu gibi *DMC 2*'de de oyun içi grafikleri çok iyi görünüyor. İyi elden geçirilmiş. Ama tabii mekânlar sıkıcı olduğu sürece istediği kadar yüksek çözünürlükte olsun fark etmiyor. *DMC 2* zamanı için de pek muhteşem bir oyun değildi, bugün için hiç değil. Bu HD koleksiyonu satın alma sebebinizin *DMC 2* olmayacağını tahmin ediyorum.

ÜÇÜNCÜ PARMAK AĞRISI

Ama mesela *DMC 3* sizin için çok güzel bir sebep olabilir. Ben çeşitli nedenlerden dolayı paketteki üç oyunu art arda bitirmek durumunda kaldım *(Yazar burada, "hafta sonuydu, ofiste kapıyı üstüme kilitleyip gitmişlerdi, oyunu bitirmek için 2 günüm vardı" demek istiyor :) -Serp.)*. İlk iki oyunu bitirdiğimde doğal olarak bir sıkılma gelmeye başlamıştı. Ama *DMC 3*'ü açıp o harika giriş videosunu izlemeye başladığımda, Dante "Let's rock!" diyerek jukebox'a yumruğu çaktığında adeta yenilendim, gönül klavyemde F5'e basılmış gibi oldu. Aksiyon oyunu dediğinin girişi de gaz olacak arkadaş. Zaten bayılırım anlamsız abartı aksiyona. Şu giriş videosunu bin kere izlesem (ki izlemiş olabilirim de bu güne kadar) yine bıkmam.


Fark net.

Şu bir gerçek ki ilk *DMC* biraz eski sayılabilir. Her ne kadar kendine özgü bir atmosferi, bir çekiciliği varsa da onun üzerinden ne *God of War*'lar, ne *Batman*'ler geçti. Oynanışı birazcık eskidi yani. Eh *DMC 2* de zaten pek güzel bir oyun değil. Ama arkadaşlar *DMC 3* hâlâ sapasağlam, taş gibi bir aksiyon oyunu. 4+2, toplam 6 tane farklı dövüş stili kullanabiliyorsunuz ki oynanışı en baştan derinden etkileyen bir faktör bu. Onun dışında 5 yakın dövüş, 5 ateşli silahınız var. Bunların 2'şer tanesini seçerek yanınıza alabiliyor, istediğiniz an tek tuşla silahtan silaha geçiş yapabiliyor, bunları birleştirerek milyon çeşit komboya imza atabiliyorsunuz. Tabii yapabilirseniz…

DMC 3, ilk oyundan bile daha zor. Çok sert boss dövüşlerine giriyorsunuz. Ama neyse ki bu HD Collection'ın içindeki *DMC 3*, Special Edition olan. Yani oyuna başlarken Gold seçeneğini tercih edebiliyorsunuz ve bu modda öldüğünüzde karşınıza "devam" seçeneği çıkıyor, dolayısıyla istediğiniz boss'u istediğiniz kadar deneyebiliyorsunuz. Mantıklı olan da buydu zaten. Ayrıca Special Edition'la beraber gelen Vergil'le oynayabilme opsiyonu, Bloody Palace adındaki mazoşistlik, oyunu %20 hızlandıran turbo modu gibi güzel şeyler de elimizin altında.

DMC 3 aynı zamanda paketin HD olarak en iyi görünen oyunu. Bu doğal elbette. Bir konsolun ilk dönemlerindeki oyunlar ile son dönemlerindekiler arasında büyük teknik fark olur bildiğiniz gibi. *DMC 3* de PS2'nin son zamanlarına yakın çıktığı için zaten güzel görünüyordu, PS3'te de direkt yepyeni bir oyun gibi duruyor.



Geyron dövüşü nice epik boss dövüşünden biri.


DMC deyince aklına Detroit Metal City gelenlerin silahı: Nevan.

AĞLAMA DEĞMEZ HAYAT BU GÖZ YAŞLARINA

Gelelim bu toplamanın en önemli aksaklığına. Oyun içi grafikler hakikaten HD Collection başlığına yakışır kalitede. Ama aynı şeyi ara sahneler ve menüler için söyleyemeyeceğim. Bunlara dokunulmamış. Hele de büyük bir televizyonda iyiden iyiye PSX grafiği gibi duruyorlar. Aslında ara sahneleri elden geçirmedikleri için Capcom'a çok kızamıyorum. Bu bayağı büyük emek isteyen bir şey ve o enerjiyi başka yerlere aktarmak istemiş olabilirler. Ama menüler hakkında niye bir şeyler yapmadın ey Capcom! İlk *DMC*'yi seçip ana menüye girdiğim anda kafam kadar New Game, Load Game yazılarını görünce irkildim doğrusu. 'Herhalde' dedim 'Capcom bu pakete fazla özenmemiş, seriyi sevenlerin parasını sızdırmak için çıkarmış'. Bu doğru değil elbette. Oyun içi grafiklerin ne kadar güzelleştirildiğini görünce ve 3 oyunun nispeten uygun bir fiyata tek pakette olduğunu düşününce o ilk fikrim yavaş yavaş silindi. Ama ilk izlenim önemlidir. Herkes benim kadar sevecen, sevgi dolu olmayabilir, Capcom'u özensizlikle suçlayabilir. Sunuş olayı pek olmamış kısacası.
Ha bir de bir HD koleksiyonundan bunu beklemek ne derece doğru olur bilmiyorum ama paketin içerisinde ekstra pek bir şey yok. Bir artwork, bir de müzik galerisi var, o kadar. Sonuçta bunlar birer yeniden yapım değil, evet ama birkaç ekstra bölüm, birkaç opsiyonel boss da koysalar sanırım kimse hayır demezdi.

Şöyle klişeliğin sınırlarını zorlayacak bir şekilde toparlamam gerekirse, *DMC: HD Collection*, vereceğiniz paranın karşılığını sonuna kadar alacağınız bir paket. Hatta sırf *DMC 3* için bile alınırdı da yanında bir de ilk *DMC* olunca daha bir tatlı oluyor (*2*'yi dışlıyorum).

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Hiçbir hatıra düşük çözünürlüklü kalmayacak!

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 110 TL (Aral), 22£ (Sendit) → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** devilmaycry.wikia.com



BELLİ BİR SAATTEN SONRA ATLET GİYENLER -ÖMER AKDAĞ

After Hours Athletes

VE BU AYIN Move oyununa geldi sıra: *After Hours Athletes*. Kısaca tanıtayım: Kendisi gönlü geniş bir sporcu, tek pakette 3 oyun birden veriyor bize. Bunlar: *Top Darts, High Velocity Bowling* ve *Hustle Kings*.

Top Darts'da öncelikle Move ile dart okunu atmak istediğimiz yeri işaretliyor, sonrasında doğru açıya geçip en uygun şiddetle Move'u savurarak isabet kaydetmeye çalışıyoruz. Ne kadar kolay değil mi? Evet, başta öyle ama sonradan insanı terletebiliyor. *Top Darts*'da ayrıca adını sanını daha önce hiç duymadığım bir sürü oyun stili, değişik değişik görselliklere sahip tahta ve oklar gibi bir dolu çeşitlilik var.

Velocity Bowling ilk başta kötü grafikleriyle dikkatimi çekti ama "Boşver grafiği" deyip aldım Move'u elime. Burada da önce topumuzu ve rengini seçiyor, istediğimiz yönü ve şiddeti ayarlıyor, topu yuvarlayarak labutları deviriyoruz. İsabet alıp topu yuvarlamak kolay, ama özellikle falso vermenin zor olması nedeniyle doğru labutun doğru yerine vurdurmak oldukça zor. Bowlingde oyun çeşitliliğinin diğer ikisinde olduğu kadar fazla olmadığını da not düşeyim.

Hustle Kings ise bir bilardo oyunu. 9 top, 3 top, snooker ve daha birçok çeşit oyun açabiliyoruz. Burada kontroller diğer iki oyundakinden daha komplike bir hâl alıyor doğal olarak. Topun pozisyonu, vuruş açısı, ıstakanın tebeşirliliği gibi birkaç öğeyi ayarlayıp öyle harekete geçmek gerekiyor. 3 oyunun içerisinde gerçeğe en yakın hissettirenin bu olduğu kanısındayım. Hele bir de topun gideceği yeri gösteren yardımcı çizgiyi kapatırsanız oldukça hoş bir oyun tecrübesi yaşıyorsunuz. Ama yapay zekânın en kolay zorlukta bile affetmediğini eklemeliyim.

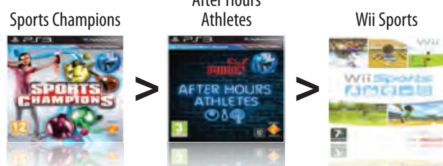
BAZEN EN İYİSİNİ YAPMAK YETMEZ

Oyunu böylece özet geçtiten sonra, genel olarak şunu söyleyebilirim: Her üç spor da şu anki teknolojiyle olabilecek en iyi şekilde oyun hâline getirilmiş. Daha önce Wii'de ya da başka platformlarda gördüklerimizin çok daha ötesinde, onlardan çok daha gerçekçi bir oynanışa sahipler. Ancak bu sporlar bir futbol ya da satranç gibi değil, yani doğaları oyun hâline gelmelerine elverişli değil aslında.

Hustle Kings'i ele alalım. Bilardo bir taraftan zekâ isteyen bir spor ve o zekâ bu oyunda da gerekiyor. Buraya kadar sorun yok. Ama iş el becerisine gelince değişiyor. Gerçek bilardoda o ıstakayı hissederek milimetrik ayarları yapmak, bilardonun gerçek keyfidir. Ve Move'un o hissiyatı vermesi, oyuna ne kadar iyi adapte edilmiş olursa, mümkün değil. O hissiyat olmayınca da işte o bilardonun gerçek keyfini mümkün değil alamıyor insan. Ki bunları üçünün içinde en beğendiğim oyun için söylüyorum. Diğer ikisinde durum daha da sentetik…

Daha önce de söyledim ama yine de tekrarlamak istiyorum. *After Hours Athletes*, yapılmış en iyi, en gerçekçi dart, bowling ve bilardo oyunlarının toplandığı bir paket. Ama bu sporların kendine has özellikleri sebebiyle oyun zayıf kalıyor. Bir oyundan alınan keyfi matematiğe dökmek gibi saçma bir iş yapacak olursam, *After Hours Athletes*'ten, gerçek dart/bowling/bilardodan alacağınız keyfin ancak yüzde 10'unu alabilirsiniz. Yine de etrafınızda gerçeklerini beraber oynayacak kimse yoksa ya da bu sporlarla haşır neşir olma imkanı bulamadığınız bir şehirde yaşıyorsanız, oyun çeşitliliği ve geniş multiplayer seçenekleriyle *After Hours Athletes* sizin için, benim için olduğundan daha keyifli bir oyun tecrübesi olabilir.

Sports Champions > After Hours Athletes > Wii Sports



→ **Tür:** Spor → **Yapım:** XDev → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 70TL (hepsisony), 15£ (sendit) → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 3
→ **Dahası İçin:** http://uk.playstation.com/afterhoursathletes/

YİNE Mİ?

Spor oyunu... Wiimote için spor oyunları… Move için spor oyunları… Olsunlar elbette, yanımızdan eksik olmasınlar, seviyoruz. Ama Move ile daha büyük çapta oyunlar da oynamak istiyoruz artık.



60'a çalışmak her zaman mantıklıdır

Pembe bowling topu ve ayıcık… Yorumsuz…



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sporlar başarılı bir şekilde uyarlanmış ✔ Çeşitlilik
✖ Gerçeğinden çok daha az keyif veriyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Darta, bowlinge ya da bilardoya ilgiliyseniz ve de dışarıda oynama imkânınız yoksa…

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





HERKES ÖLSE, BİZ BİR GÜN DAHA YAŞARIZ (ÇARŞI ATASÖZÜ) -ÖMER AKDAĞ

Devil Survivor 2

ATLUS, NASIL Kİ PlayStation 2 miadını doldurduktan çok sonra bu konsola *Persona 4*'ü çıkardıysa, şimdi de gündemde 3DS varken DS'e son hit oyunlarından birisini, hatta belki de sonuncusunu bahşediyor. Tabii büyük konuşmamak lâzım. *Devil Survivor 3*'ü de DS'e çıkarırlarsa şahsen şaşırmam bu saatten sonra.

Oyunumuz hayat tüm olağanlığıyla devam ederken start alıyor... Kısa süre sonra depremler, yıkımlar derken ortalık iblis kaynamaya başlar. Nüfusun çoğu hayatını kaybeder ama iblisleri kontrol etmeyi bir şekilde başaran karakterlerimiz hayatta kalırlar ve bir taraftan bu başarılarını devam ettirmeye çabalarlarken bir taraftan da neyin neden olduğunu öğrenmeye ve de iblis olmayan gizemli istilacılara karşı durmaya çalışırlar. Kült anime *Evangelion*'dan esintiler taşıyan hikâye hem kurgusal olarak hem de değindiği noktalarla insanı düşünmeye sevketmesi açısından oldukça kaliteli. Yaptığınız seçimlerin ağır sonuçları olabildiğini ve iyisiyle kötüsüyle sizi birçok sondan birisine sürüklediğini de not düşmeliyim.



DS2 tür olarak taktik-RYO türünde. Yani *Tactics Ogre*, *FF Tactics* oyunlarıyla benzeşiyor biraz. Stratejik derinlik ve çeşitlilik bu adını andığım oyunların çok az altında belki ama yine de özellikle artık *Shin Megami Tensei* oyunlarının olmazsa olmazı hâline gelmiş iblis füzyon etme mevzularının içinde kafayı kırmanız olası. Oyunu oynarken yanınızda bir kâğıt kalem bulundurun, benden söylemesi. Bir de karakterlerinizin yeteneklerini dağıtmaya da bayağı bir zaman ayırıyorsunuz ama bu kullanabileceğiniz karakterlerin sık sık değişmesi sebebiyle biraz can sıkıcı bir süreç olabiliyor. Keşke yetenek setlerimizi kaydedebilseydik ve istediğimizde geri çağırıp üzerinde oynamalar yapabilseydik.

Bir de 'olumsuz' kelimesini kullanmayı pek istemiyorum ama *DS2* hakkında en fazla kafamı kurcalayan konuyu da dile getirmek istiyorum. Şöyle ki, bu oyun hakkında dünyada kurulabilecek cümlelerin çoğu, ilk oyun için de kurulabilir. Çok aynılar. Dış görünüşleri hariç karakterler çok benziyor, senaryo çok benziyor, senaryodaki kırılım noktaları bile benziyor. Yani *DS2*, aslında ilk oyunun bir yeniden yorumlanmışı gibi bir şey. Diğer taraftan, ilk oyun süperdi ve dolayısıyla bu oyun da öyle. Ben bu aynılık durumunu eksiler hanesine yazıyorum ama sizin için gerçekten eksi olup olmadığına siz karar vereceksiniz elbette. Eğer ilk oyunu sevmişseniz ve de oynayalı çok olmuşsa, özlediyseniz veyahut da hiç oynamadıysanız DS2'yi zevkle oynayacağınıza eminim (iki oyunun hikâye olarak bağlantısı yok).

Devil Survivor 2 > Advance Wars: Days of Ruin > FFXII: Revenant Wings



Sadece Dia'yla biraz zor o işler.

EŞSİZ ÇÜNKÜ...

RYO, strateji ve görsel romanın bir arada olduğu post-apokaliptik bir oyun... Ben başka bilmiyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sıkı hikâye ✔ Geliştirilmiş oynanış
- ✔ Bildiğimiz, sevdiğimiz SMT atmosferi ✖ İlk oyuna çok benziyor
- ✖ Oynanışı rafineleştirecek 1-2 küçük dokunuş daha yapılabilirdi

Biraz da ilk oyunu oynamışlar için yeni özelliklere değineyim. Öncelikle ölüm sayacı sisteminin yerine daha *Persona*'msı olan Fate sistemi getirilmiş. Karakterlerle aranızı hoş tutuyor, ilişkilerinizi geliştiriyor, sonucunda da kazançlı çıkıyorsunuz. Sistem ve karakter öyküleri *Persona* kalitesinde olmasa da oyuna renk katıyorlar. Bunun dışında elbette, bütün personaları toplama amacındaki benim gibi oyuncuları mest edecek ya da pes ettirecek birçok yeni personamız var. Açık artırma sistemi de geliştirilmiş ve çok daha kullanışlı hâle getirilmiş.

Bunlar dışında, artık yalnızca Tokyo'da değil, Osaka ve Nagoya'da da dolaşabiliyoruz. Yalnız şurada bir küçük eleştirim olacak: Geçenlerde Hideo Kojima oyunların küresel başarıyı yakalayabilmesi için öyküsünü Japonya'nın dışına taşırması gerektiği şeklinde bir düşüncesini paylaşmıştı. Japonya'yı elbette çok seviyorum ve bir gün mutlaka gidip "Ulan Akihabara, bakalım sen mi büyüksün, ben mi?" şeklindeki sualimi yüksek sesle soracağım ama *SMT* serisi biraz Japonya dışına çıksa sanki pek de güzel olurmuş ve de batıda daha fazla ilgi görürmüş gibi geliyor bana.

Yazıda oyunu biraz yermişim gibi duruyor ama işin aslı, eleştirdiğim yönlerin hiçbiri oyunun keyfini baltalayacak derecede önemli değil. Atlus ne yapsa iyisini yapar. Eğer taktik-RYO türüne ve kafa yoran oyunlara bir sempatiniz varsa DS'inizin tozunu üfleme vaktiniz gelmiş demektir.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

İlk oyunun yeniden yorumu.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Taktik-RYO → **Yapım:** Atlus → **Dağıtım:** Atlus → **Kutulu Fiyatı:** £26 (Amazon) → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/3pmt7ws

BİR KURU SIKIYLA KENDİNİ YARALAMA HİKÂYESİ -VOLKAN TURAN

Michael Jackson: The Experience HD





Ne kadar uzun hatasız oynarsanız, kombo barınız o kadar çok doluyor, bu da daha uzun freestyle (sabaha kadar dans) demek.

TOPRAĞI BOL OLSUN, popun kralı MJ öleli çok olmadı, acısı hâlâ sızlatır yürekleri, ama konumuz bu trajedi değil bu sefer. Daha fenası. Genelde bu klasmanda yer alan ikonlar vefat edince biliyorsunuz yeni albümü, duyulmamış şarkıları, oyunları filan çıkar ve ailesi, yapım şirketi, alacaklıları bir şekilde nemalanır. *The HD Experince*'ta da durum farklı değil. Ubisoft'un neredeyse hesap makinesine bile çıkardığı bu oyunda asıl görevimiz müziğe ritm tutmak. PS Vita'nın bu ilk ritm oyunu oluyor yani. 15 tane kendiliğinden, 8 tane de DLC ile gelen bir playlist karşılıyor bizi, ki MJ külliyatı düşünülünce çok az bu kadarı. Ne klasik parçalar yok, büyük hayal kırıklığı! Ev konsollarında daha çok şarkı var ama PS Vita'da *şarkı söyleme* kısmı da yok. Olan ve tek yapabildiğiniz şey ekranı sıvazlamak!

Oyun açılır açılmaz şöyle bir modları kurcalayayım dedim ama nafile, tek moda mahkumsunuz. Kariyeriniz ise "ne kadar az hata yap, o kadar çok puan al, seviye atla, aksesuar al, daha fazla atla..." şeklinde çalışıyor. Oldukça sıkıcı. Ekran üzerinde yaptığınız parmak dansları da ha keza. Sekiz farklı yön, dört farklı parmak hareketi, ekrana tek/çift dokunmalar, OK, harika, mükemmel şeklinde derecelendirmeler derken ne MJ'yi izleyebiliyorsunuz ne de şarkıları adam gibi dinleyebiliyorsunuz. Serbest dans edebildiğiniz kısımlar biraz hoş olmuş ama onun da ömrü kısa. Her şarkı başında klibine istinaden hazırlanmış introlar da kötü durmuyor ama bir amaca da hizmet etmiyor. Ubisoft'un da zaten öyle bir derdi yok. *MJ seviyorsanız, MP3 player'ınızdan değil de oyunda dinleyin, işte Vita'nıza dokunun, sevin, MJ'e dokunmuş gibi olun* şeklinde saçma bir mantık kurmuş. Son önerim; illa MJ oynayacaksanız ev konsollarını tercih edin. Durduk yere rahmetliyi rahatsız etmeyelim.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★☆☆☆

5,2

Dinlemek adına pahalı, oynamak içinse yanlış bir seçim.

→ **Tür:** Müzik/Ritm → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** 90TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/HO3cDg

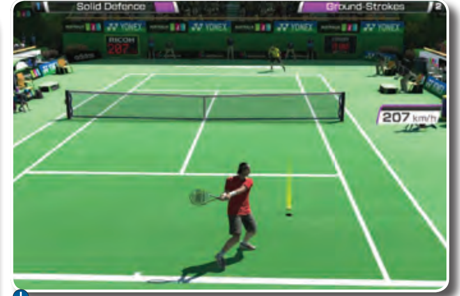
---

PS3 360 Wii

FUTBOLDAN BIKANLARA, OFSAYTTAN ANLAMAYANLARA... -VOLKAN TURAN

Virtua Tennis 4: World Tour Edition





Tüm modlar oldukça iyi ve derin ama online moduna nazar değmiş. Lag kralı adeta!

***FIFA* SONRASI** PS Vita'da ne tip bir spor oyunu oynayabilirim, oynasam da güzel olur mu ki diye düşünürken kendimi *Virtua Tennis 4* ile yatıp kalkarken buldum (lafa bak!). İşin ilginç tarafı ben tenis sevmem arkadaş! Formula 1'den sonra izlemekten en çok sıkıldığım spor dalı tenistir ama gelgelelim oyunu olunca aklımı yedim, uyumadan önce bir maç daha oynayayım, bir servis daha karşılayayım derken sabahları getirdim. Yakında tenise başlarsam sürpriz olmasın yani!

PS Vita'ya çıkan oyunlar dokunmatik uyarlamalar olunca pek anlamı kalmıyor o oyunu edinmenin ama *VT4* öyle değil. Sanki en başından beri PS Vita için de geliştiriliyormuş. Evet, bu "dokunmatik özellikleri" kullanıyor demek, hem de çok işlevsel olarak. Yapay zekâya karşı oynarken neyse de, birisiyle kuşbakışı Versus oynadığınızda topları karşılamak için dokunmatik yüzeyi kullanmak durumundasınız. Yüzüm çok güzeldir, tenisçi gülüşüm vardır diyorsanız kamerayı kullanarak yüzünüzü oyuna aktarın, günümde değilim diyorsanız da zaten tüm popüler tenisçiler oyunda. Ünlü tenis turnuvaları lisans problemi nedeniyle oyunda olmasa da tenisçiler tüm açıkları kapatıyor. Her biri süper modellenmiş (zaten genel anlamda oyun muhteşem gözüküyor) ve tüm kişisel yetenekleri oyuna yansımış. İki gramlık tenis bilgimle bile "Aaa aynısını yapmışlar" diyorsam, meraklıları kendinden geçer eminim ki.

Peki maçlar nasıl geçiyor? Acayip çekişmeli! Hangi tenisçiyle (kariyer modu) oynarsanız oynayın elbet bir özelliğiyle sizden üstün tenisçiler rakibiniz oluyor ve işte dananın kuyruğu o maçlarda kopuyor. 15 dakika bir sayı almaya çalıştığınız oluyor. Sonra zaten otomatiğe bağlıyorsunuz ve nefesinizi tutarak toplara atlıyorsunuz. Ne çok arcade ne de çok sim olmaması son derece isabetli bir karar olmuş ve *VT4: WTE*, Vita'nın oynanması gereken oyunları listesine sırabaşı olarak girmiş.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

8,0

PS Vita'ya özel içerikleriyle mutlaka deneyin.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** SEGA → **Dağıtım:** SEGA → **Kutulu Fiyatı:** 117TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/HUD6TJ

alizine wonderland



Editörden

Sevgili okurlarım, bildiğiniz gibi dergimi çıkarmak için birden çok işte çalışmam gerekiyor. Yeni işverenim Oyungezer dergisi, kendi ofislerinde başka yayınların işleriyle uğraşmamı sevmediği için korkarım ki artık Alizine Wonderlan

MANİFESTO

Alizine Wonderland para ile satılmaz. Bunun en önemli nedeni, yazı işleri müdürünün enayiliği değil, tarafsızlığını garanti altına almasıdır. Para almadığı için her oyuna eşit yaklaşan Ali Sezgin, geçimini oyun firmalarından gelen bağışlarla sağlamaktadır.

VURUYORUZ VURMASINA AMA BİTMİYOR Kİ!

Shoot Many Robots

360 | PS3 | PC



Oyunun tonları biraz Metal Slug'ı andırıyor ama oyunu ancak kirli gösterebilmiş.

Bölüm canavarları oyun boyunca tekrar ettiği için sadece ilk seferde zorlanacaksınız.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bolca eşya ✔ Esprili yaklaşım ✔ Başlarda eğlendiriyor
✖ Çabuk tekrara düşüyor ✖ Teknik oynamak için çok kaotik

BU ARALAR ÇIKAN oyunlara baktığımda nedense hep emir veren cümlelerden oluştuklarını görüyorum. "Bir Sürü Robot Vur" olsun, "Bütün Zombiler Öldürülmeli" olsun, garip bir yönlendirme var oyunlarda. Bunu da anlamıyorum. Senaryosu karmaşık, oynamak için 20 tuş, bir milyon farklı kombinasyon isteyen bir oyun da yok ki ortada böyle motivasyona, gaza ihtiyacım olsun? İşte zombi geliyor, robot geliyor vuruyorsun, geçiyorsun bölümü. Zaten ayda yılda bir oyun yapıyorsunuz, ona da oyunun gayet bariz olan amacı dışında bir isim verin kardeşim. Bakın *FIFA 12*'nin bile iyi kötü bir adı var. EA'dekilerin oyunun adını "Kaybedince Oyun Kolunu Rakibinin Kafasına Fırlat" yapmaları işlerine gelmez miydi sanıyorsunuz? Buradan bir kez daha oyun firmalarını yaratıcı olmaya davet ediyorum.

Shoot Many Robots adından da anlaşılacağı üzere bolca robota ateş edilen, ucundan da aksiyon-RYO elementleri taşıyan bir oyun. Dürüst olmak gerekirse, muhtemelen *Shoot Many Robots*'u (*SMR*) satın almadan önce benim gibi en azından ekran görüntülerine bakan oyuncular aşağı yukarı *Metal Slug*'a benzeyen bir oyun bekleyecektir. Oyuncuların en şuursuzu olarak aynı hataya düştüm ben de. Gerçi evet, *SMR* ucundan da olsa *Metal Slug*'ları andırıyor ama kendine has tarzının çok daha fazla öne çıktığı bir gerçek.

Oyunda evi ve arabası robotlar tarafından yok edilmiş ortalama bir Amerikan vatandaşını canlandırıyor olacağız ki böyle bir karakterin bu duruma tepkisini tahmin etmek çok da zor değil: "Hanım, tüfeğim nerede?" Oyunun mantığı oldukça basit; mümkün olduğunca robot öldürüp vidalarını topluyor ve sonunda bu vidalarla üste başa eşya alarak karakter geliştiriyoruz. Buraya kadar her şey güzel, hatta bütün bu saydıklarımın dört kişi ortaklaşa oynarken yapılabilmesi daha da güzel. Dört kişi farklı farklı silahlarla takılırken ciddi bir hengame oluyor oyunda ama o da işin eğlencesi biraz. Zaten çoğu durumda ekranın yarısı irili ufaklı robotlarla dolduğu için çok sistemli, planlı oynamak mümkün olmuyor. Adı üstünde bolca robot vurup en iyisini ummak gerekiyor.

ROBOTSUN DEDİLER JETON ATTILAR

Bu oyunu çekilmez olmasa da sıkıcı kılan yanı, daha çok üretilen mekaniklerden kaynaklanıyor. Birbirinden ilginç şapkalar, silahlar ve eşyalar gayet iyi hoş ama asıl sorun onların nasıl açılacağında. Bilirsiniz, RYO elementleri içeren oyunların doğasında uzun olmak vardır. *SMR* bu olayı hikâye ya da görevlerle değil yaklaşık 20 küsur bölüme değişik zorluk seviyeleri ekleyerek çözmüş. Zorluk olayı fena çalışmıyor ancak ortada iki önemli sorun var. Bunlardan ilki, bazı bölümlerin arena temelli ve son derece sıkıcı olması. Robotların yağdığı dar alanda hoplayıp zıplamakla bir problemim yok ama zorluk seviyesi iyi dengelenmediği için aynı düşmanlarla dakikalarca kapışmak bir süre sonra bayabiliyor. Diğer sorunsa bazı bölümlerin kopyala/yapıştır gibi görünmesi. Ya birbirinin aynısı ya da ufaktan değiştirilmiş hali olan öyle çok bölüm var ki... İlk oynayışınızda bu çok göze batmıyor ama 30. seviyenin üstüne çıkmaya çalışırsanız, çok daha büyük bir oyunun küçük bir bölümünde kısılıp kaldığınızı hissedeceksiniz.

Shoot Many Robots ilgi çekici bir oyun ama yarattığı ilgiyi destekleyecek içeriğe sahip değil. Sunduğu eğlenceli oynanışı, *Team Fortress 2*'den beri zaafım olan güzel şapkalarla birleştirmişler birleştirmesine ama ilk 3-4 saatten sonra ne yazık ki oyunun çizgisi çıtanın oldukça altına düşüyor. *SMR*'nin çok pahalı bir oyun olmadığını düşünürsek, beğenmeseniz bile büyük pişmanlık yaşayacağınızı sanmam, platform oyunlarını seviyorsanız en azından göz atmak için bile alınır. Ama kalıcı bir oyun arıyorsanız, "Robotları Vur" emrini ciddiye almasanız da olur.

Metal Slug X > Shoot Many Robots > All Zombies Must Die



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Demiurge Studios → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam), 800 MP (XBL), 10$ (PSN)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** shootmanyrobots.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

5,9

Robot vurmak üzerine kariyer yapmak şimdilik mümkün gözükmüyor.

HABERLER

Diablo III'ün 15 Mayıs'ta çıkacağını duyan bir grup Kıyamet Tarikatı üyesi, dünyanın sonunun geleceği tarihi 14 Mayıs olarak öngördü. Grubun lideri, kendilerinin de Diablo'yu beklediklerini ancak oyun yıllarca ertelenince, kıyamet kopmadan çıkmayacağına inanmaya başladıklarını belirtti.

Sonic markasını yerin dibine sokmaya kararlı SEGA, hızlı kirpinin işini çıkaracakları son filmle bitirmeyi planladıklarını belirtti. SEGA adına konuşan Dr. Robo Tnick, hedeflerinin geçmişte çıkan Mario filmini geçmek olduğunu, o filmden daha kötü bir yapım çıkarırlarsa bir daha kimsenin Sonic'in adını ağzına almayacağını belirtti.

Hayranların oyunu daha yapım aşamasındayken satın almasına dayalı Kickstarter



Ikaruga



>

Sine Mora



>

Voltron



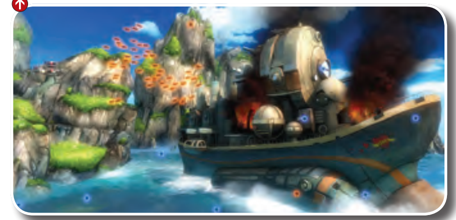
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Düzgün mekanikler ✔ Tempolu ve kaliteli ✔ Pek çok iyi düşünülmüş yaratık
✖ Bölüm tasarımları iç açıcı değil ✖ Heyecan uyandırmıyor



Kalabalık savaşlardan mümkün olduğunca kaçınmaya çalışın, en azından devasa gemilerden birini kapana kadar.

Oyunun hemen başında öğreneceğiniz şarj merkezlerinin değerini bilin. İleride hayatınızı bolca kurtaracak.



STARFOX'UN SUYUNUN SUYU

360 | Wii

Sine Mora

SOSYAL HAYATTA OYUN eleştirmenliği diye bir kavram olmamasının önemli bir nedeni var. Çünkü kimse karşısındaki insanın oyunlar hakkında konuşmasını istemez. Bunu açmak gerekirse; karşınızdaki insanın oyunlardan ya hoşlandığı ya da ilgilenmediği gibi iki olası gerçekle yüzleşelim. Oyun sevmeyen biriyle oyun geyiği yapmak, ya boşboğaz ya da art niyetli olduğunuz anlamına gelir. Oyunları seven insanlar da ne yazık ki kıyısından köşesinden oyun oynayan insanlar olmuyor. Onlara gidip *Deus Ex*'ten veya bu ay artık hangi önemli oyun çıktıysa ondan bahsetmenin ne anlamı var, zaten sizden iyi biliyor. Aynı filmi izleyip aşağı yukarı aynı tadı almış iki kişinin konuşacak neyi olabilir ki? Sanırım ben küçük oyunlara biraz da bu yüzden bu kadar bağlanmış durumdayım. Hem oyuncu arkadaşlarımın ilgisini çekiyor, hem de onlar üzerinde sadece ben konuşuyorum. Muhtemelen siz de bu sayfayı bu yüzden okuyorsunuz. Yoksa *Sine Mora* gibi muhteşem bir ilerlemeli uzay oyunundan nasıl haberdar olacaktınız?

Bu yazıya başlarken uzun süredir, hatta bir Dreamcast oyunu olan *Ikaruga*'dan beri bu tarzda bir shooter oynamadığımı söyleyecektim ama bu biraz malumun ilanı olurdu. Yapımcılar artık, nedendir bilinmez, bu tarz oyunlara pek bulaşmıyorlar. Bulaşanlar da *Voltron* gibi garip gudubetlerle çıkageldikleri için bu konuyu deşmeye gerek yok. *Sine Mora* bu yüzden benim için oldukça önemliydi. Hem türü çok seviyordum, hem de sonu gelmeyen FPS'lerden sıyrılıp biraz farklı bir şeyler denemek istiyordum. Yapımcının da *No More Heroes* gibi muhteşem bir oyunu yapan Grasshopper Games olmasının heyecanımda katkısı var elbette. Zira *Sine Mora* da Grasshopper'ın özgün yaklaşımından nasibini almış. Klasik olan güçlenip daha büyük lazer atma mantığını alıp üstüne zaman kavramının yaratıcı kullanımını katmış ve adını unutsak bile tadını unutamayacağımız bir oyuna imza atmış.

Zamanın oyunda iki farklı kullanımı var. Özünde birbirlerine bağlı olmakla beraber bunları iki farklı oyun mekaniği olarak görmek doğru olur. *Sine Mora*, oyuncuya sınırlı zaman sunarken bunu akıllıca kullanmasını ve mümkün olduğunca risk almasını sağlamaya çalışıyor. Eğer her şeyden kaçarak ilerlemeye kalkarsanız elinizdeki zaman yeterli olmuyor. Bu durumda mümkün olduğunca düşman öldürerek zaman kazanmak gerekiyor ki bu bir yandan da zaman kaybı demek, üstelik o kadar da kolay bir şey değil. Zamanın diğer kullanımıysa *Max Payne*'lerden bildiğiniz "Bullet Time" kafasıyla işliyor. Eski oyunlarda ekranı haldır huldur ışınla dolduran bir canavar geldiğinde yapılacak en mantıklı hareket biraz da dua ederek en iyisini ummak olurdu. *Sine Mora*'da, ilk kez karşılaştığınız bir yaratıkta gafil avlanmamak için zamanı yavaşlatıp hareketinin mantığını çözüp buna uygun olarak strateji geliştirebiliyorsunuz.

JAPON KAFALARI BUNLAR

Oyun mekanikleri konusunda sorun olmasa da *Sine Mora* beklediğim kadar uzun süre ilgimi canlı tutamadı. Oynaması zevkli ama ne bölüm ne de yaratık tasarımları yeterince ilgi çekici. Böyle büyük bölüm canavarları yerine klasik silah yüklü tren, ışın atan dinozor tarzı tiplerin gelmesi de açıkçası beni pek açmadı. Yeni nesil bir oyunun, eskiye ait bir şeyler taşıması güzel ama bu kadar da geçmişe bağlı kalmamak gerekiyor. Elinin altında 3D var, güçlü grafik motorları, teknolojiler var ve sen hâlâ bunları görmezden geliyorsun. *Sine Mora* biraz olsun "Acaba şimdi ne olacak?" merakı uyandırmayı başarsa, açıkçası ben de pek çok şeyi görmezden gelebilirdim.

Türün sevenleri açısından *Sine Mora* hâlâ son derece eğlenceli, tatminkâr bir oyun. Genel bütünlüğü bozan ufak sorunlar ve kurgudaki kopukluk olmasaydı, belki benim de yıllarca adını anacağım bir oyun olur, *Ikaruga* gibi bir klasikle yarışabilirdi.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

7,7

Sine Mora iyi bir oyun, bıraksalar atom mühendisi bile olurmuş.

→ **Tür:** Shooter → **Yapım:** Grasshopper Games → **Dağıtım:** Microsoft Studios → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** sinemoragame.com

INDIE

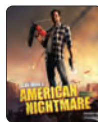
1 Dustforce



2 Dungeon Heroes
3 Limbo
4 Vessel
5 Q.U.B.E.

RİLEBİLİR

1 Alan Wake's American Nightmare (360)



2 Bastion (360)
3 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
4 Sine Mora (360)
5 Crimson Alliance (360)

RÖPORTAJ

MINECRAFT'I YAPAN ADAM: NOTCH!

Alizine: Sayın Notch, öncelikle Minecraft gibi bir oyunu yaptığınız için size teşekkür etmek istiyorum. Ancak oyununuzdaki yeniliklerle ilgili ufak sorunlar olduğu söyleniyor, bu konuda yorum yapmak ister misiniz?
Notch: Hangi sorunlar?
Alizine: Eeee böyle bomba atınca... roket geliyormuş... Kem küm...
Notch: Oynamadın değil mi Minecraft'ı?
Alizine: Yani oynadım da sonra... Yok abi oynamadım.
Notch: Güvenlik!



sistemi art niyetli dolandırıcıların saldırısı altında. Şimdiye kadar kendini John Carmack, Shigeru Miyamoto ve Knight Online'ı bulan adam olarak tanıtan dolandırıcılar Quake 7, Knight Online: Beleş Gold Edition, PlayStation Mario gibi hayali oyunları satarak, saf oyunculardan milyonlarca dolar kopardılar.

Oyunlarda kullanılan sistemlerden bir tanesi daha gerçek hayata uyarlandı. Bilim insanları rocket jump'ı gerçek hayata uyarladıklarını ve bundan sonra uçak ve asansörlerin işlevsiz kalacağını belirttiler. Ortadaki tek sorun, oyunda da olan, roket sonrası inişte oluşan sağlık kaybı. Bilim insanları bu konudaki sorumluluğun oyun firmalarında olduğunu ve oyun yapımcıları bu soruna bir çözüm bulana kadar bekleyeceklerini söylediler.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

FANBOYLUK NE KADAR BAĞLAYICI OLABİLİR?

Star Wars: The Old Republic piyasaya çıkarken arkasındaki en büyük güç "Star Wars" markası ve BioWare ismiydi. Galaxies'i yıllarca ayakta tutan kitleye yeni nesil online sever Star Wars'cuların da eklenmesiyle iki milyon aktif oyuncuya ulaşılacak, uzun zaman bu sayı çevresinde dolanılacaktı. Oldu da: Geçtiğimiz aylarda, EA'in verdiği resmi bilgiye göre Old Republic oynayanların sayısı 1,7 milyona vurdu. Fakat unutulan bir şey vardı: Günümüz online oyuncusu hızlı tüketmeyi seviyor. Buna hazırlıklı olmayan ekip, oyuncu kaybetmeye mahkum, ki o da oldu: Cowen and Company'nin analizlerine bakılırsa Old Republic'in oyuncu sayısı düşme eğiliminde. En son 1,25 milyona düşmesiyle birlikte BioWare ve EA'in "30 gün ücretsiz oynayın" promosyonları baş gösterdi. Bunun nedenini çok uzaklarda aramaya gerek yok. Forumlarda biraz dolaşsanız 50. seviye sonrası yapacak bir şey bulamayan ve bu nedenle oyunu bırakan çok kişiye rastlayabilirsiniz. Kalanlar da farklı sınıfların hikâyelerini KotOR tadında oynamaya devam ediyorlar. 1.2 yaması oyunu biraz canlandıracak olsa da Diablo III ve Guild Wars 2 isimli, eli kulağında iki oyunu unutmamak lazım. The Old Republic elbette kolay kolay bitmeyecek, WoW'un ardında ilk üç sırada yer alacaktır. Fakat bu durum yapımcılara, dünyanın en güçlü fikri mülküne sahip olsalar bile oyuncuların kaçmaya hazır olduğunu göstermek açısından yeterli bir örnek.

DARK MILLENNIUM'UN KARANLIK GELECEĞİ

Geçen ay online oyuncuların birçoğunun yüreği THQ'nun maddi yetersizlikler (yatırımcı sayısının azalması) nedeniyle tek kişilik oyuna dönüşeceği haberiyle burkuldu. Ben de devasa online olmayacak diye üzülmek ve tamamen iptal olmadı diye sevinmek arasında garip bir ruh halinde kaldım. THQ yönetim kurulu başkanı Danny Bilson belirsizliğe şu bilgilerle açıklık getirdi: Oyun yoğun aksiyon içerecek, sıra tabanlı değil gerçek zamanlı olarak ilerleyecek. Zaten oyunun şimdiden 5 yıl olan geliştirme sürecinden sonra, şu an bile tek kişilik bir aksiyon konsepti kolayca görülebilir nitelikte. Bilson'a göre Warhammer 40K: Space Marine'i seven bir oyuncu Dark Millennium'u da keyifle oynayacak. Oyuna 5 yıl harcayan yapım ekibi de oyundaki yönelişten memnun ve son derece heyecanlı. Eeee bu kadar yıl çalıştıktan sonra iptal edilmek yerine değişmesine memnun olmaları çok doğal tabii. Oyunun ne zaman çıkacağı henüz açıklanmış değil.



AION 3.0'A AZ KALDI

Gameforge'un açıklamasına göre Aion – Version 3.0, bu yıl Köln Role Play Convention'da (5-6 Mayıs) görücüye çıkacak. 3.0'da beklediklerimiz arasında seviye sınırının yükselmesi, Housing sistemi, yeni binekler ve instance'lar bulunuyor. Aion Şubat 2012 sonunda 750 bin yeni oyuncu kazanmıştı. Bu yeni yayıncı Gameforge için önemli bir başarı.



KISA KISA KISA...

- City of Heroes, 8. yaşını kutlamaya hazırlanırken yapımcı Brian Clayton oyunla ilgili ilginç veriler paylaştı: Bugüne dek oyunda 43 milyon karakter yaratılmış, bunların 500 bini 50. seviyeye ulaşmış ve 300 bin süper grup kurulmuş. 15 bin kostüm parçasıyla 10^{42} kostüm tipi oluşturulmuş. (On üzeri kırk iki nasıl bir sayıdır?!)
- Torchlight II'yi önsipariş edenler Neverwinter betasına katılabilecekmiş.
- Lord of the Rings Online da 5. yaş gününü kutlamaya hazırlanıyor. 9 Mayıs'ta Orta Dünya'nın pek çok noktasında havai fişekleri görebilirsiniz. Yaş gününe özel görevler ve ödüller de cabası.
- Silent Hunter: Online, F2P oyunu duyuruldu. Oyun internet tarayıcısı bazlı olacak. Yapımcı ekipte daha önce Settlers ve Anno serilerinin yapımında da görev almış bir ekip bulunuyor.
- League of Legends'ın seyirci modu artık hazır. Yeni yamayla birlikte merak ettiğiniz oyuncuların nasıl oynadıklarını bizzat görebileceksiniz.



SARIŞIN, MAVİ GÖZLÜ, 30 METRE BOYUNDA

Piranha Games'in (bizim forumda da bir tane va-- tamam sustum) resmi blogunda verdiği bilgiye göre MechWarrior Online'daki mech'lerimizi silah, zırh, motor ve soğutma sistemine kadar özelleştirebileceğiz. Silah ve özel ekipmanlar mech'in görünüşünü de değiştirecek.

RESMİ **GUILD WARS 2** FAN SİTESİYLE KONUŞTUK



Bu yılın bombalarından biri olan Guild Wars 2 ile ilgili yeni bilgiler geldikçe heyecanlanıyor, yazıyor çiziyoruz. Bu ay oyunu en az bizim kadar heyecanla bekleyen, NCSoft'un resmi fan sitesi olarak tanıdığı **Guildwars2tr.com**'dan Erdem ile kısa bir söyleşi yaptık, oyundaki yenilikler ve oluşumlarıyla ilgili merak ettiklerimizi sorduk.

Göker: Bildiğim kadarıyla Guild Wars merakınız ikinci oyunun duyurulmasıyla başlamadı. Öncelikle neden Guild Wars diye sormak isterim.

Erdem: Guild Wars'ı diğer MMO'lardan çok farklı olduğu için takip etmeye başlamıştık, aylık ücret gerektirmeyişi de bir etkendi tabii. Diğer MMO'lardan farklı olması dikkatimizi çekmişti. PvP odaklı oyun yapısıyla çok uzun süre kendi kulvarında en öndeydi. Şimdi bile oyunun bu kadar takipçisi olması bizi şaşırtır, her oyuna girişimizde yapacak farklı şeyler buluruz. Aradan geçen onca zamana rağmen oyun da hâlâ zordur.

Guild Wars 2'de size en çok çeken yenilik nedir?

Guild Wars 2 ile ilk oyun arasındaki tek benzerlik, oyunun hikâyesindeki ortak noktalar diyebilirim. Yapı o kadar değişmiş ki Tyria'ya verilen 250 yıllık ara adeta her şeyi baştan yaratmaya yetmiş. Guild Wars 2'yi tanıtmak için diğer oyunlarla arasındaki farkları sayarken herkesin ilk söylediği şeylerden biri tank, dps ve healer kavramlarının bildiğimiz kesin hatlarıyla oyunda yer almayacak olması. Standart MMO oyuncusu mantığıyla bunun nasıl işleyeceğini görmeden oyunu biraz hakir görmek de olası aslında, ama takım oyununu daha fazla ortaya çıkaracağı için bu özellik bizce MMO türünde yeni jenerasyon olacak.

Peki bir fan sitesi oluşturmak nereden aklınıza geldi?

Guild Wars 2 Türkiye olarak biz de oyunun detayları yoğunlaşmaya başladıktan sonra bir ihtiyaç olarak gördüğümüz fansite oluşturma yönünde bir yapılanmaya gitmeye karar verdik. Baştan beri de amacımız hiç değişmedi: Guild Wars 2'yi Türkiye'den oynamak isteyen oyuncular için bir portal yaratmak. Son zamanlarda oluşturduğumuz topluluk da yapmak istediğimiz doğrultuda bizi memnun ediyor. İlk kez Guild Wars 2'yi duyan insanlar da, guild'ine yeni oyuncular bulmak isteyenler de forumumuza geliyor. Hatta son zamanlarda kullanıcılarımız bile sitemiz için yazılarını paylaşmaya başladılar. Tam bir arkadaş ortamı içerisindeyiz ve şimdiye kadar böylesi oluşumlarda şahsen benim hiç görmediğim bir yardımseverlik söz konusu. Ne kadar sevinçli olduğumu anlatamam.

Sizce yapımcıların çift sınıf sisteminden vazgeçmesi bir dezavantaj mıdır? Bu, oyunun Magic the Gathering-vari stratejik yapısını bozacak mı?

Magic the Gathering bu oyun yapısının kesinlikle en doğru karşılığı olur, ama buna biraz da LoL eklemek lazım. Hem yapımcıların da bu yönde sözleri var, Guild Wars 2'yi LoL'a daha yakın buluyorlar.

Çift Sınıf yapısından vazgeçilmesi aslında oyunun skill sistemini etkileyen unsurlardan belki de en büyüğü. Oyuncular artık ikincil bir sınıf seçemeyecekleri için kullanabildikleri skill sayısı da doğrudan doğruya azalmış oldu; yapımcılar da her sınıfın hemen hemen her silahı kullanabilmesi gibi bir özelliği oyuna kazandırdılar. Esasında bu olay başlarda epey garip göründü: Ne yani, greatsword kullanan bir Mesmer mi olacaktı oyunda? Bunu kılıcı sallayarak savaşan ince belli bir hatun olarak gözünüzde canlandırmak yanlış tabii ki. O an sahip olduğunuz silahlar sadece kullandığınız skill'leri değiştiriyor. Bu yüzden farklı silah kullanabilme olanağı karakterlerin doğrudan doğruya ilk oyundaki iki meslek sınıfından gelen skill sayısına ulaşmalarını sağlıyor ve görünüşte de Guild Wars 2'ye büyük ölçüde bir orijinallik kazandırıyor.

Oyunun yeni satış sistemi açıklandığında çok sert tepkiler geldi. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Gem Shop'un daha adı anıldığı andan itibaren insanların kafasında oluşan fikir "Parası olan düdüğü çalacak" şeklindeydi. Aslına bakarsanız pek de öyle değil. Bir defa Gem Shop'taki her şey oyun içi altın ile de alınabiliyor ve alınabilen şeyler de bir oyuncuyu diğerinden üstün kılacak şeyler değil. Hem Gem Shop'ta satılan çoğu şey PvE yaparken gerek görev ödülü, gerek mob'dan loot şeklinde elde edilebilir seviyede. O yüzden, bizce çok büyütmemek gerekiyor.









World of Warcraft: Mists of Pandaria

AZEROTH'TA SILENT HILL TADI -CAN ARABACI

GÖZÜMÜZÜN ÖNÜNE KOCA bir gizem perdesi çeken "sisler" yüzünden kimi zaman kendimizi acımasız bir vampirin hüküm sürdüğü bambaşka bir dünyada bulduk, kimi zaman da dış dünyayla olan tüm ilişkimizi kesip kendi içsel çatışmalarımızı ve hayatımızın en korku dolu anlarını yaşayacağımız bir kasabanın ortasına düştük. Bu sefer ise on binlerce yıldır Azeroth'un meraklı sakinlerinin gözlerinden ırak kalmış koca bir kıtanın kapılarını açıyor sisler. Tek bir ağızdan "*WoW*'da pandanın ne işi var?" diye isyan eden tonla sesin arasından üstelik...

İtiraf ediyorum, yedi yıldır aktif olarak oynuyor olmama rağmen önceki paketlere karşı duyduğum heyecan hissini pek de duymuyorum *Mists of Pandaria*'ya. Kendimce nedenlerim var tabii (*Diablo III* diye mırıldananlar, doğru bildiniz). Yine de şirin mi şirin, siyahlı beyazlı Pandaren'lerin hüküm sürdüğü *Mists of Pandaria* betasına kayıtsız kalamadım. Blizzard ilk günden mail atıp çağırınca kalkıp geldim *World of Warcraft*'taki yeni serüvenimizin nasıl olacağını görmek için.

Henüz oldukça erken safhalarında olan *Mists of Pandaria* betasında ilk işim emektar Feral Druid'imi test sunucularına kopyalamak olduysa da, henüz yüksek seviye içeriğe dair bir şey eklenmemiş olduğu için, betanın büyük çoğunluğuna duyurulduğu andan itibaren çoğunluğun yüzünü buruşturan Pandaren'ler eşliğinde devam ettim. Pandaren'lerin gelişi ve ırk-sınıf sayısının artışı nedeniyle yenilenmiş yeni karakter yaratma ekranını kısaca takdir ettikten sonra Pandaren Monk'umu yaratarak yeme içme konusunda doktora yapmış bu tombul yaratıkların dünyasına adımımı attım. Standart bir *World of Warcraft* başlangıcı ve görevlerinin ardından ilk dikkatimi çeken şey Monk'un BlizzCon'da duyurulduğundaki halinin aksine auto attack yapması oldu. Anlaşılan başta düşünülen ve mevcut sınıf mekaniklerine hayli yabancı olan oynanış stili Blizzard'ın planlarına çok da iyi oturmamış. Ancak endişelenmeyin, yeteneklerinizi arka arkaya dizerek kombo yapar hissiyatına dayalı oynanışına bir şey olmamış Monk'un, aynen yerinde duruyor. Ve oynarken hakikaten de bir dövüş oyunu oynuyor hissiyatını da hafiften içeriyor.

Pandaria'nın tasarımı gerçekten güzel. Başta Asya esintisinin dozunun biraz fazlaca abartıldığını düşünmüştüm, fakat müzikler ve Pandaren kültürünün yedirilişi, görevlerin gidişatıyla bu temanın aslında ortama ne kadar uygun olduğunu görünce fikrimi değiştirdim. Elementlerle, doğayla, dengeyle iç içe yaşayan Pandaren'lerin serüvenlerine başladığı bölge, aslında kendi başına devasa bir kaplumbağanın sırtından ibaret. Sürekli hareket halinde olan bu kaplumbağanın sırtında yaşayan maceracı bir grup Pandaren'in arasından bir birey olarak eğitimimizi tamamlamaya çalıştığımız ve Shen-zin'in sırtındaki yaşamlara dengeyi getirmeyi amaçladığımız görev dizisi ise üzülerek söylüyorum ki biraz fazla "sıradan" geldi bana. *Wrath of the Lich King* ve *Cataclysm* ile birlikte görevlere getirdiği yenilikler ve epik olaylarla beklentilerimizi tavan yaptıran Blizzard'ın bu noktada "normal" tempoda ilerleyen bir şekilde Pandaren'leri bize sunuyor olması biraz can sıkıcı tabii... Nerede Worgen'lerin o epik macerası, sürekli değişime uğrayan yer şekilleriyle "oha" nidaları attıran hikâyesi, nerede genelde sağa sola koşturup bize verilen görevleri tamamlamaktan ibaret Pandaren hikâyesi! Beta ilerledikçe yeni görevler eklenecek, mevcut olanlar


Koca göbekli Pandaren'lere ofis ahalisi olarak Dukan diyetini tavsiye ediyoruz. Dünyayı kurtaracaksınız arkadaşım siz, o göbek eriyecek!



Devasa bir kaplumbağanın sırtında yaşamanın da kendince sıkıntıları var. Acısını dindirmezseniz işiniz sakat mesela...

"Panda" diyip küçümsediniz ama bambu yemekten fazlasını yapıyor bu arkadaşlar...



da düzenlenecektir elbet, ama şu haliyle biraz fazla oldu bittiye geliyor Pandaren başlangıç bölgesi. Hatta Pandaren'ler için oldukça büyük ve ciddi bir seçime basamaklık yapan Alliance ve Horde ile tanışma kısmı bile biraz "Selam, biz buraya çakıldık, bize yardım etsene. Bu arada bize katıl, galaksiyi beraber yönetelim!" tadında gelişiyor. Geçmişte yaptıklarına bakarsak Blizzard'dan daha fazlasını beklemek kesinlikle hakkımız, zira şu haliyle tatmin edici olmaktan uzak kalıyor Pandaren deneyimi.

SİSLERİN PANDASI

Pandaren'ler hakkındaki ilk izlenimimin bu kadar olumsuz olması moralinizi bozmasın. *Mists of Pandaria*'nın ana teması Pandaria ve Pandaren ırkı gibi gözükse de, sislerin ardında gizli kalmış asıl öğe *Warcraft*'ın köklerinde yatan Alliance ve Horde savaşı. Siz asıl karakterinizle bir Alliance ya da Horde mensubu olarak Pandaria kıyılarına ayak bastığınızda on binlerce yıldır el değmemiş bir kıta parçası bulacaksınız ama oyuna gelecek ilk büyük yamadan itibaren savaşın izleri Pandaria'ya yayılmaya başlayacak. Önceden bomboş olan sahillerde Alliance ve Horde üsleri yükselecek, barışçıl Pandaren'lerin onca zaman temiz tuttuğu topraklar kanla ıslanacak ve Azeroth'taki iki büyük gücün arasındaki ilişkiler hızla kızışırken, siz kendi tarafınızın bir şampiyonu olarak kendinizi fırtınanın tam gözünde bulacaksınız. İlk olarak *Wrath of the Lich King* ile tanıştığımız Phasing teknolojisinin nimetlerini bolca görerek dünyanın değiştiğine çok daha net bir şekilde tanıklık edeceğiz anlayacağınız. Üstelik Blizzard'ın geçenlerde düzenlediği basın turunda ağzından kaçırdığı üzere bu savaşın sonuçları iki taraf için de oldukça enteresan olacak. Hem Alliance, hem de Horde ek paketin son anlarında Orgrimmar'ı kuşatma altına alarak gözünü kan bürümüş Savaş Şefi Garrosh'u tahtından etmeye çalışacaklar. Evet, evet, yanlış okumadınız. Garrosh'un ta kendisine karşı savaşacağız. Alliance hadi neyse de, Horde'un da kuşatma yapmaya giriştiğini düşünürsek Garrosh'un Azeroth üzerindeki birçok ırkı kızdıracak şeylerin peşinde olduğunu söyleyebiliriz (içimden bir ses işin içinde iblis kanı var diyor ama göreceğiz bakalım)...

Cataclysm'le koca bir dünyayı yeniledikten sonra eski, favori zindanlarımızın bazılarını da elden geçirmekten geri kalmayan Blizzard, bu sefer de Scarlet Monastery ve Scholomance'ye el atıyor. Tamamen yenilenip elden geçirilen ve 90. seviyede Heroic versiyonlarıyla karşı karşıya kalacağımız bu iki zindanın normal versiyonlarına betada göz atma şansı buldum (Druid'imi test sunucularına kopyalamam o kadar da boş bir iş değilmiş yani aslında). Scarlet Monastery eskiden dört ayrı bölüme sahipken, yeni versiyonunda Mezarlık ve Katedral'in, Kütüphane ile de Cephanelik'in birleşmesiyle çok daha uzun, iki ayrı zindana ayrılmış durumda. Çok daha akıcı ve birbirine iyi bağlanmış bir şekilde düzenlenen Scarlet Monastery'ye enteresan bazı boss dövüşleri de eklenmiş (favorim okçuların atış talimi yaptığı hedef tahtalarını sırtlanarak ilerlediğimiz kısım). Scholomance de yine ciddi bir dokunuştan nasibini almış. Undead başlangıç görevlerinde karşımıza çıkan Lilian Voss'u da içeren yeni boss dövüşleri, yeri değiştirilmiş girişler sayesinde aynı Scarlet Monastery'de olduğu gibi yolunuzu çok daha kolay buluyor, eskiden olduğu gibi gereksiz yere dönüp durup yol arama derdinden büyük ölçüde kurtuluyorsunuz. Bütün bu düzenlemeleri ve değişimleri yaparken zindanların orijinalliğini ve verdikleri hissiyatı koruyabilmiş olduklarını da ayrıca takdir etmek gerek.

Bazı açılardan biraz beklentilerimin altında kalsa da, genel olarak *World of Warcraft*'a, ihtiyaç duyduğu yeni havayı vereceğini düşünüyorum *Mists of Pandaria*'nın. Özellikle son ek paketlerde sürekli işlenen "Bütün ırklar tehlike altında, Azeroth'un kaderi sizlerin elinde!" temasından sıyrılıp aynı Vanilla WoW'da olan keşif, merak ve gizem hissini oyunculara tekrar aşılamaya çalışan bu ek paket muhtemelen ya çok sevilecek ya da nefret edilecek. Blizzard'ın bize bu paketle söz verdiği çoğu şeyi henüz göremediğimiz için şimdilik bu konuda bir karara vermek için oldukça erken, ama ben her şeye rağmen umutlarımı yüksek tutuyorum. Zaten sisler Azeroth'un kurtuluşu mu olacak, yoksa felaketi mi, muhtemelen bu sene bitmeden öğreneceğiz bakalım...



Yeni karakter yaratma ekranı iyi hoş da, eski karakterlerin gerçekten de gözden geçirilip daha çok seçeneğe sahip olmasının vakti geldi de geçiyor artık.

KISA KISA...

- Blizzard yeni LFR loot sistemi sayesinde "ninja" kavramına son veriyor. Her boss indiğinde oyun otomatik olarak birkaç kazanan belirleyecek ve otomatik olarak kazananların sınıfına, seçtikleri talent ağacına göre boss'un loot listesinden uygun bir eşyayı yollayacak.
- Eskiden bir sunucuda en fazla açılabilen karakter sayısı 10 iken, artık 11 olacak.
- Başlangıçta 9 adet 90. seviye Heroic, toplamda 14 boss içeren 3 farklı Raid, 2 adet de World Boss olacak.
- Tillers fraksiyonuyla yapacağınız görevler sonucunda kendinize ait bir çiftliğiniz olacak. Yapacağınız günlük görev dizileri sayesinde çiftliğinizi geliştirebilecek, yemek malzemeleri ve bitkiler yetiştirebileceksiniz.
- Scenario'lara 90. seviyede katılabileceksiniz ve başarıyla tamamlandıklarında Valor puanı ve reputation kazanacaksınız. Tamamlanmaları 10 ila 30 dakika arası sürecek.
- Oyun çıktıktan sonra gelecek yamalar adeta başka bir ek paket hikâyesi kıvamında olacak. Yepyeni olaylar ve hikâyeler devreye girecek.
- Warcraft III oyuncularının hatırlayacağı Chen Stormstout'u kontrol edeceğimiz bir zindan olacak.
- Petleriniz Battle.Net hesabınızdaki bütün karakterler arasında ortak olacak. Pet Battle için seviye atlattığınız petlerinizi yeni karakterlerinizde de kullanabileceksiniz yani.
- Warlock'lar en çok değişiklik geçiren sınıf. Destruction Warlock'lar güç topladıkça vücutları alev alacak, Demonology Warlock'lar barlarını doldurduklarında Demonic Form'a geçecekler. Üstelik bunlar yetmiyormuş gibi Talentlar sayesinde yeni Warlock petleri de ekleniyor! Shivan, Beholder, Wrath Guard isteyenlere duyurulur! (Gözün aydın Göker!)
- Yeni ve çok daha eğlenceli Minor Glyph'ler. (Her şekil değiştirdiğinde farklı renk kediye dönüşen Druid'ler için de benim gözüm aydın!)
- Challenge Mode'da yaptığımız derecelere göre başka hiçbir yerde alamayacağımız çok özel ödüller kazanacağız (Title'lar, Transmogrify setleri ve özgün binekler).

TANK DEDİĞİN RAKİBİNE BAĞIRMAZ, 152MM İLE PARÇALARA AYIRIR

–EKREM ATAMER



FARK EDENLER OLMUŞTUR, online oyunları elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum. Uzun süredir kulağıma çalındığı halde denemediğim bir oyun vardı. Çeşitli önyargılarım bulunuyordu oyuna karşı, o yüzden de elim gitmiyordu. Ama sonunda denemeye karar verdiğimde, *World of Tanks* savaş alanına indiğim gibi beni yakaladı ve bir daha da bırakmadı.

Önyargılarımdan birisi, oyunun bir çeşit simülasyon olduğuydu. Bunda yanıldığımı oyuna girdiğim gibi gördüm. Kontroller bir simülasyonla kıyaslanamayacak kadar basit tutulmuş. Buradan oyunun arcade olduğunu falan çıkarmayın sakın, *WoT* kendi içinde birçok detaya ve iyi modellenmiş tanklara sahip. Mesela oyundaki tankların gerçekleri hakkında bilginiz varsa, büyük ihtimalle bu bilgiler oyunda işinize yarayacaktır (çabuk alev alması, zırhındaki gedikler, vs.). Bu da oyuna çok rahat girmenizi sağlıyor, ancak kendinizi geliştirmek için de bol bol alan veriyor.

Başka bir önyargım da, tanklara ya da İkinci Dünya Savaşı'na çok özel bir ilgim olmadığı için, keyif alamayacağımdı. Ne kadar yanılmışım, oynadıktan sonra anladım. Yapımcılar araştırmalarını iyi yapmışlar, orası ayrı. Ama oyun bilgiden bağımsız olarak çok keyifli. Bir kere neredeyse her tank, ayrı bir dünya... Onu bırakın, aynı tank bile farklı ekipmanlarla çok değişebiliyor. Taret dönme hızı, topun dönme açıları ve sınırları, tank zırhının zayıf noktaları, tankın hızı, topun gücü, motor gücü... Kısacası tanka ait her detay, oynanışı etkiliyor. "Hani simülasyon değildi?" diye düşünüyorsanız, korkmayın. Oynanış gerçekten hep basit kalıyor ve bu tank/ekipman nüanslarını oyunu oynadıkça "hissediyorsunuz" ve oyun tarzınıza göre seçimler yapıyorsunuz.

TANK DEDİĞİN KURULMAYA İHTİYAÇ DUYMAZ

Meta oyunu hızlıca açıklayayım. Her ülkenin ilk tankıyla başlıyorsunuz. Oynadıkça para ve tecrübe puanı geliyor. Para, tüm hesabınız için ortak. Tecrübe ise oynadığınız tanka özel. Her ülkenin bir tank ağacı, her tankın da kendi içinde bir teknoloji ağacı var. Tecrübe puanlarınızı harcayarak yeni donanımları ve tank ağacındaki diğer tankları açıyorsunuz. Sonra bu açtıklarınızı para harcayarak alıyorsunuz. Garajınızdaki tank sayısı sınırlı olduğundan, üst tanklara geçmek için hâlihazırdaki tanklarınızı satmanız gerekiyor. Tanklar da güçlerine göre "tier"lere, yani seviyelere ayrılmışlar. Ama yüksek tier her zaman daha güçlü demek değil, özellikle aldığınız ekipmanlarla çok değişiyor tanklar. Çoğu tankın stok, yani ekipman alınmamış hali, başta oldukça zayıf kalıyor.



Takımlar ülkelere bölünmediği için çeşit çeşit tank yan yana savaşabiliyor.

→ **Tür:** Devasa Online Aksiyon/Simülasyon → **Yapım:** Wargaming.net → **Dağıtım:** Wargaming net
→ **Aylık Ücret:** Yok (9€ aylık Premium seçeneği) → **Yaş sınırı:** 7+ → **Sistem:** Ekonomik → **Web sitesi:** worldoftanks.eu

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Gerçekçilikle eğlence arasında dengeyi tutturması
- ✔ Kısa oyunlarla ekrana bağlamaması
- ✔ Tank çeşitliliği
- ✔ F2P sistemini iyi kurmuş olması
- ✔ Takım oyununu iyi kurmuş olması
- ✖ Kısa oyunlarla ekrana bağlaması (eeöö...)
- ✖ Belli tankları "kasarken" sıkabilmesi



F2P OYUNUN YAHNİSİ...

...gayet güzel olabiliyor, hele hele başından F2P tasarlandıysa. WoT'ta herkes, her haritayı oynayabiliyor, klan savaşlarına girebiliyor. Parayla ne yapılıyor?

1. Tanklarınıza aldığınız kamuflajları "kiralamak" yerine satın alıyorsunuz.
2. Belli tanklar parayla alınıyor. Daha güçlü olmuyorlar ama daha iyi para getiriyorlar.
3. Detayına girmeden, araçlar arası deneyim geçirme gibi bir sistem var, bir de (hızlı) ekibinizi eğitebiliyorsunuz.
4. Araçlarınıza taktığınız bazı ekipmanlar, parasız çıkmıyor.
5. Premium üyelik alarak %50 daha fazla para ve deneyim kazanıyorsunuz. Premium günlükten başlayıp, yıllığa kadar gidiyor, dolayısıyla birkaç gün tatiliniz varsa sırf o ara için alabiliyorsunuz.

Kısacası paranın tek getirisi, oyunu içi para ve tecrübe kazancı oluyor. Tek istisnası, parayla alınan güçlü mermiler, ancak bunları da -çoğu- oyuncu klan savaşları için kullanıyor.

Maçlar, yaklaşık iki düzine kadar olan haritaların birinde, on beşer tanktan oluşan takımlar arasında gerçekleşiyor. On beş dakika sınırı olsa da, çoğu maç on dakika civarında bitiyor. Takımlar "dengeli" kurulmaya çalışılıyor, eşit sayıda TD, SPG ve denk "tierler" gibi ama yapımcı Wargaming'in en çok eleştirildiği konulardan birisi matchmaking. Yine de, öldüğünüz zaman savaştan çıkabildiğiniz için, çok sorun olmuyor. Garajınızdaki diğer tanklardan birisiyle oynuyorsunuz, ilk savaş bitince size mesajla sonucu ve kazandığınız para/deneyim geliyor. Bu yöntem sayesinde çekirdek çitler gibi oynuyorsunuz, bağımlılık yapıyor. Bir el daha atayım, hadi bir el daha diye diye deliriyorsunuz.

Değinmemiş olmayayım, grafiklerde çene düşürecek bir şey yok ama oyunun amacına uygun ve iyi modellenmiş tanklar olduğu için bence yeterli. Sesler ve müzikler konusunda da şikayetçi değilim. Ayrıca yapımcılar gelecek planları arasında fizik motorunu geliştirmek olduğunu da belirtiyor. Bu arada Riot hala *LoL*'e replay eklememiş olsun, ayarlardan seçtiyseniz, *WoT* her oyunu kaydediyor.

Sonuç? *World of Tanks*, bilgisayarınızda sürekli kurulu kalan, sıkıldıkça veya küçük boşluklarınız oldukça oynayabileceğiniz o sadık oyunlardan biri. Her bilgisayara lazım.

SON KARAR

Tanktan anladığınız tek şey taunt'sa bile denemeden geçmeyin. Penetration'ınız bol olsun.

8,0



HACK & SLASH TÜRÜNE ARANAN KAN BULUNMUŞTUR, LÜTFEN DAHA FAZLA BAĞIŞ YAPMAYINIZ!

-CAN ARABACI

UZUUUUN SÜRELİ BİR suskunluğun ardından nasıl da çılgınca bir hareketliliğin eşiğine geldi Aksiyon-RYO türü, farkında mısınız? *Diablo III*'ün (nihayet) eli kulağında, onu çok geçmeden *Torchlight II* takip edecek ve yıl sonuna kadar da muhtemelen *Path of Exile*, *Lineage Eternal* gibi sağlam oyunlar da kapımızı aşındırıyor olacak. *Diablo III* yüzünden muhtemelen çoğunu birkaç yıl gecikmeli oynayacak olsak da (heh!), adından söz ettirmeye kesinlikle değecek bu oyunlardan *Path of Exile*'ın üç gün süren açık betasına hazır elimiz boşken dalalım ve ilk izlenimlerimizi paylaşalım istedik.

Path of Exile, birçok yönden daha oyuna karakter seçme ekranından "*DIABLO II*!" diye haykırmaya başlıyor suratınıza. Karanlık bir gemi kamarasından ibaret olan karakter yaratma ekranı bile *Diablo II*'de ateşin başında toplanmış kahramanların bir yansıması gibi. Bir tanesi hâlâ gizemini koruyan toplam 6 sınıfın 5'i oynamaya açıktı betada. Templar, Marauder, Ranger, Duelist ve Witch'ten oluşan karakterler arasında biraz gidip geldikten sonra seçimimi Duelist'ten yana kullandım. Gemiyle olan kısa yolculuğumuz, kendimizi Wraeclast sahilindeki istenmeyen kişiler ve suçluların cirit attığı bir koloninin sahilinde kıyıya vurmuş olarak bulmamızla sona erdi ve oyun da tam bu noktadan başlama işaretini verdi.

SENİN PARAN BURADA GEÇMEZ EVLAT

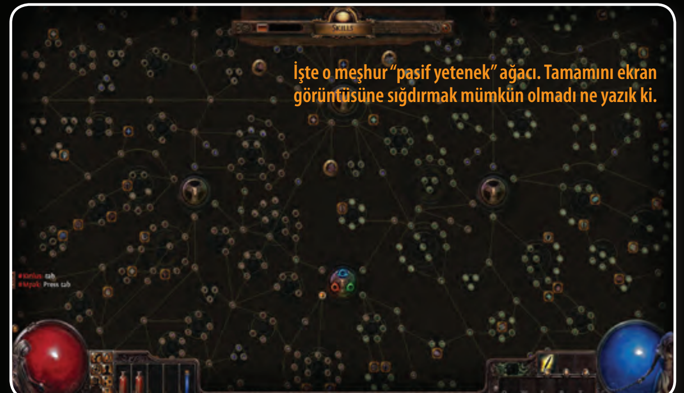
Sahile canlı olarak ulaşmayı başaramayarak boğulan ve boğazımıza yapışmak için fırsat kollayan "Drowned"ların arasından koşuşturarak ilk kasabaya ulaşmamızın ardından, oyunun aslında o kadar da *Diablo* olmayan, radikal ve enteresan yanlarını fark etmeye başladım. Mesela çok ilginç bir şekilde oyunda "para birimi" olarak altın geçmiyor. Sağdan soldan bulduğunuz eşyaları sattıkça Orb of Augmentation, Scroll of Wisdom, Scroll Fragment gibi çeşitli eşyalar kazanıyoruz. Klasik altın alma-satma işleminin aksine tam bir takas mantığı hakim anlayacağınız. Üstelik bu eşyalar alım-satım dışında da gayet önemli işlevlere sahip olduğundan daha da kıymete biniyor. Scroll of Wisdom, özelliklerini bilmediğiniz bir eşyanın özelliklerini öğrenmenize yararken, Orb of Augmentation büyülü bir eşyanızın büyülü özelliğini rastgele değiştirmenizi sağlıyor mesela.

Oyunun bu enteresan ekonomik modeline ek olarak bir de yetenek sistemi var ki dillere destan! Seçtiğiniz sınıfa göre temel olarak Strength, Dexterity ya da Intelligence bazlı yeteneklerde daha uzman sayılıyorsunuz. Ancak yine alıştığımız modelden farklı olarak seviye atladıkça yeni yetenekler açmak yerine, kestiğimiz yaratıklardan düşen yetenek rünlerini silahımıza takarak onlardan gelen yetenekleri kullanıyoruz. Bir yeteneği sıkça kullandığınız sürece o yetenekte tecrübe kazanıp daha da güçlü hale geliyorsunuz. Her karakter her yetenek rününü istediği gibi kullanabilse de, uzmanlığı olmayan tarafla bağlantılı rünlerde gelişmesi biraz daha zor oluyor tabii... Aktif yetenekler böyleyken, asıl dumuru pasif yeteneklerde yaşıyoruz: Her sınıf, 750 pasif yetenekten oluşan bir ağacı paylaşıyor. Her ne kadar bu yetenek ağacının çoğu yeteneği "+1% Evasion" gibi tekrar tekrar alınabilen yeteneklerden oluştuğu için büyük oranda bir yanılsamadan ibaret olsa da ilk gördüğünüzde bir an için nutkunuz tutuluyor.

Piyasaya çıktığında oyunun dengesini bozmayacak etik bir free-to-play modelini benimseyeceği söylenen *Path of Exile*, nispeten amatör bir firmanın ellerinde şekillenen bir oyuna göre hiç fena değil bence. Yine de devler arenasında, iddialı rakiplere karşı hayatta kalabilmeyi bekliyorsa pasif yetenekler konusunda yarattığı illüzyonu ve oynanıştaki aksamaları çözmek zorunda kalacak. Başta hiç fena gözükmeyen ancak animasyon açısından zaman zaman felaket olan grafik motoruna da bir el atsalar keşke. Çıktığında en azından bir bakmaya değebilecek potansiyeli taşıyor Path of Exile, ama büyük abilerinin yanında pastadan kendine bir dilim kapabileceğinden çok da umutlu değilim ben açıkçası...


Hayatınızda en az bir kere Hack & Slash oynadıysanız geri kalanı neredeyse bisiklete binmek gibi!


"Takas" sisteminde geçerli eşyaların başka önemli rolleri de olması sizi sık sık ikilemde bırakacak.


İşte o meşhur "pasif yetenek" ağacı. Tamamını ekran görüntüsüne sığdırmak mümkün olmadı ne yazık ki.

→ **Tür:** Aksiyon RYO → **Yayıncı:** Grinding Gear Games → **Çıkış Tarihi:** Belli değil → **Platform:** PC → **Web sitesi:** www.pathofexile.com

ASUS "USTA SPLINTER" SC2 TURNUVASI SONA ERDİ

ASUS'un desteği ile ESL Türkiye tarafından hazırlanan son yılların en büyük online Starcraft 2 turnuvalarından birinin sonuna geldik. Geçtiğimiz ay sizlere çekirgelerden uzun uzun bahsetmiştik. Usta Splinter'daysa sadece amatör çekirgeler değil, Türkiye'nin en iyi SC2 oyuncuları da sahneye çıktı. Tıpkı ismi gibi, bu işin ustaları birbirinden heyecanlı karşılaşmaları geride bıraktılar.



128 oyuncunun katılımıyla geçekleşen turnuva tam anlamıyla nefesleri kesti. Özellikle turnuvanın en iyi iki Terran oyuncusu **Spartacus** ve **mufduu**'nün maçı görülmeye değerdi. Son ana kadar heyecanın dinmediği maçta, büyük finale çıkabilmek için odaklanmış 2 büyük oyuncunun karşılaşmasının sonunda yüzü gülen taraf mufduu oldu. Fakat Spartacus için her şey bitmemişti. Aslında onun için her şey yeni başlıyordu çünkü o Spartaaaaa… Neyse kısa bir film repliğine girecektim ama turnuva daha heyecanlı, ona devam edeyim. Evet, Spartacus kaybedenler grubuna düştükten sonra rakiplerini birer birer yenmeyi başardı. Kaybedenler yarı finaline geldiğindeyse karşısında turnuvanın son Zerg oyuncusu olan **uliking** vardı. İlk maçta yer yer zor anlar yaşasa da Spartacus yine galip gelmeyi başardı ve turnuvanın bir diğer favori ismi **Sleeep** ile karşılaştı. Spartacus intikam için yeminliydi ve gözünü final arenasında onu bekleyen mufduu'ye dikmişti. En büyük rakiplerinden biri Sleeep'i de eledikten sonra artık intikam zamanı gelmişti. *This is Spartaaaaaa* diye karşılaşmaya çıkan Spartacus finalde mufduu'ye tek bir harita vermeyerek ASUS Usta Splinter turnuvasının şampiyonu olmayı başardı.



Tuna "Pintipanda" Akşen ve sürpriz konukların sunumlarıyla gerçekleşen turnuvamızda (replay'leri bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz) asıl sürpriz ise bir şov maçı. ASUS Usta Splinter Cup'ın şampiyonu Seçkin "Spartacus" Önen ile Almanya'nın en önemli takımlarından biri olan Liquid'in Zerg oyuncusu Dario "TLO" Wünsch karşılaşacak. Son zamanların en heyecanlı karşılaşmalarından birinin yaşanacağı bu maçın replay'iniyse önümüzdeki ay DVD'mizde bulabilirsiniz.

Türkiye'de Starcraft 2 hızla gelişirken siz de bu yarışa katılabilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey *www.esl.eu/tr* adresinden bizleri takip etmek. Amatör de olsanız yeni de başlasanız ESL Türkiye'de her sınıfa özel turnuvalar sizleri bekliyor olacak. **–Oğuz**



ASUS USTA SPLINTER CUP ÖDÜLLERİ

1) ASUS Eee Pad Transformer Prime TF201 / Spartacus
2) ASUS Eee Pad Transformer Prime TF101 / Mufduu
3) ASUS Eee PC 1011PX / Sleeep
4) USB Bellek ve Mousepad / Uliking
5-8) Mousepad / Kalamar - Seksyzerg - Shaco – Sea

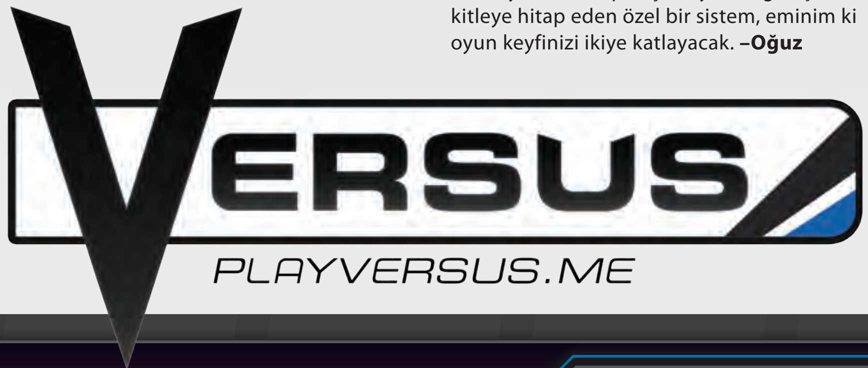
VERSUS ŞİMDİ ÇOK DAHA HEYECANLI

VERSUS, ESL tarafından geliştirilen ve uzun bir süre beta olarak kullanıldıktan sonra 2012 yılı başında kullanıcılara açılan bir maç yaratma sistemi. Aslına bakarsanız, VERSUS'un özellikleri saymakla bitmez. Ama temel amacı, herhangi bir oyunu oynayan ve takımı olmayan ya da rakip bulamayan oyuncuların da rahat bir ortamda, istediği zaman dünyanın her yerinden oyuncularla maç yapmasını sağlamak. Aynı zamanda pek çok yenilikle ve etkinlikle oyun severlere heyecanlı anlar yaşatmayı da başaran bir sitem. Şimdiyse daha heyecan verici bir görünümle bizlerle.

Yaklaşık 2 aydır düzenlenen "Versus goes Crazy" ile oyuncular muhteşem partilere katılma fırsatı buluyor. Bu etkinlikte Versus oyuncuları oylama ile bir gün belirliyor ve o gün içerisinde Versus'da ne kadar çok oyun oynarsanız o kadar güzel ödüllerin sahibi olabiliyorsunuz.

Yani bir taşla iki kuş vuruyorsunuz; hem size uygun bir günde doyasıya oyun oynama fırsatı yakalıyor hem de ödüllendiriliyorsunuz. Versus'un sunduğu bir diğer cazip imkânsa tüm dünyadan ünlü oyuncularla birlikte aynı maçta yer alabilme fırsatı. Hayran olduğunuz bir oyuncu ile aynı maçta yer alma ihtimaliniz hiç de küçük değil.

Versus'un planladığı 3 sezon var; ilkbahar, yaz ve kış. İlkbahar sezonu 2 Mayıs'ta sona eriyor ve sezon sona erdiğinde Versus şampiyonları muhteşem ödüllere sahip oluyor. Sistem ayrıca FPS oyunlarında yaşanan en büyük sorunlardan biri olan hile sorununa karşı da ESL Wire kullanmayı zorunlu kıldığı için rakibinizin hile yapma şansını da ortadan kaldırıyor. Versus pek çok oyunda geniş bir kitleye hitap eden özel bir sistem, eminim ki oyun keyfinizi ikiye katlayacak. **–Oğuz**



EPS ALMANYA'DA FİNAL HEYECANI BAŞLADI

Hatırlarsınız, geçtiğimiz aylarda Intel Extreme Masters için 8 ay boyunca kıta kıta dolaşmıştık hep birlikte. Şimdiyse bir başka büyük organizasyon için Almanya'ya gidiyoruz. ESL Almanya'nın en büyük yerel organizasyonlarından biri olan ESL Pro Series'de 2012 Bahar Sezonu finali heyecanı başladı. Yaklaşık 1 ay süren elemelerin sonunda, muhteşem finali takip etmek için Köln'e çevrilecek bütün meraklı gözler. Pro Series, adından da anlaşılacağı gibi, profesyonel oyunculuğun heyecan verici dünyasının kapılarını aralamak için düzenlenen bir lig organizasyonu. Tabii Pro-Series'e katılmak emek ve yetenek istiyor. Pro Series'de yer alamayan oyuncularsa Amateur Series gibi liglerde yer alabiliyor ve bu büyük heyecana dahil olmak için mücadele verebiliyorlar.





EPS Almanya finallerinde yer alan oyunlar Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Battlefield 3, League Of Legends, World Of Tanks ve Starcrat 2. Organizasyonda toplamda 56.000$ para ödülü dağıtılacak. BenQ ana sponsorluğunda gerçekleştirilecek organizasyon 28 Nisan Cumartesi günü başlayacak ve EPS için ESL TV ekibi tarafından özel tasarlanan yeni stüdyolarda İngilizce ve Almanca olarak sizlere aktarılacak. Ayrıca ESL Türkiye üzerinden bu canlı yayınları takip edebilecek, sonuçları anbean öğrenebileceksiniz. Bu büyük heyecanda birlikte olabilmek için sizleri **www.esl.eu/tr** adresine davet ediyoruz. **–Oğuz**

BİRAZ DA EĞLENCE

Oyun oynamayı kariyer haline getirmek güzel tabii. Ama ESL Türkiye sadece profesyonellere değil, eğlence arayanlara da hitap ediyor. Counter–Strike KZ ve Knife turnuvalarımıza göz atmayı unutmayın.



DARK PASSAGE'DAN YENİ ATILIMLAR



Türkiye'nin en eski ve en başarılı e-Spor kulüplerinden biri *Dark Passsage*. Türkiye'de sayısız başarılar elde etmesinin yanı sıra defalarca yurtdışına çıkarak ülkemizi uluslararası arenada da temsil etmiş bir ekip. Kurucusu Ertuğ "Venza" Okçuoğlu, daha pek çoklarımız "clan" kavramını bilmezken öğrenmiş bir takımla oyun oynamayı ve 2003 yılında kendi başarılarının mimarı olmak için Dark Passage'ı kurmuş. Bu ay Dark Passage'ın başarılarının arkasındaki bazı sırlara ve yeni sezon için neler yaptıklarına göz atacağız.

Takımdaki değişim yavaş olsa da aslında planları çok uzun zaman öncesinden başlamış kulağımıza gelen bilgilere göre. Amaçları elektronik spor oyunlarında Türkiye'nin en başarılı oyuncularını bir araya getirerek, alttan gelen amatör oyuncuların yetişmesi için çalışmalar yapmak. Aslında Dark Passage yıllardır e-Spor oyunlarında çok sayıda takıma sahip bir kulüp. Fakat oyuncular daha önce, alttan gelen oyuncu kitlesine eğitim verme amaçlı hiçbir projeye girmemişler. Şimdiyse 6 farklı e-Spor oyununda deneyimlerini paylaşacak ve amatör oyuncuların gelişimi için çalışacaklar. Günümüz sosyal medya imkânlarını sonuna kadar kullanarak tüm bildiklerini, birikimlerini paylaşarak yeni başlayan ve profesyonel oyun oynamak isteyen herkese yardımcı olmaya çalışacaklar. Şimdilik Counter-Strike, League Of Legends, Call Of Duty 4, Haxball, FIFA12 ve Trackmania oyunlarında kadroları bulunmakta. Bu takımların arasında, Counter-Strike ve Call of Duty'de 2 de kadın takımı var. Siz de "herhangi bir oyuna tutkuyla bağlıyım ve bu tutkumu profesyonel olarak daha heyecanlı hale getirmek istiyorum" diyorsanız bu ekibi takip etmenizi öneririz. **–Oğuz**



FIFA12'YE DEVAM

FIFA12 bu sene pek çok oyuncuyu tatmin etmeyi başardı sanırım. Hem dünya çapında hem de ülkemizde FIFA organizasyonlarında büyük bir hareketlilik gördük. Her ne kadar Türkiye Futbol Federasyonu ve EA arasındaki anlaşmazlıklar yüzünden içimizi karartmış olsak da şu anki durumdan herkes gibi biz de memnunuz.

Tüm dünyada olduğu gibi ESL Türkiye'de de kış sezonunda birbirinden heyecanlı FIFA12 turnuvaları izledik. Futbol ateşi ve ülkemizdeki oyuncularının Avrupa'daki başarıları tüm kış içimizi ısıtmaya yetti. Başarıdan başarıya koşulan müthiş bir kış sezonunu geride bıraktık. Sonunda bahar geldi ve havalar ısındı. Şimdi zemin, futbol oynamaya daha da müsait. Gerçi ESL Türkiye'de her zaman futbol oynuyoruz ama eminiz ki yeni sezon çok daha heyecanlı geçecek. Geçtiğimiz ay ESL Türkiye hakemleri saha ve file kontrollerini tamamladı ve 2012 Spring Cup heyecanı başladı. Siz bu satırları okurken muhtemelen serinin 3. ayağında olacağız. Seri demişken, turnuva sistemi hakkında kısaca bilgi verelim. Tıpkı Winter Cup gibi bu turnuvamız da 8 ayaktan oluşan puanlama usulü bir siteme sahip. Her hafta bir turnuva yapılıyor ve 8. haftanın sonunda en çok puan toplayan ilk 3 isim kürsüdeki yerini alıyor. Ha bu arada, Türkiye'deki profesyonel FIFA oyuncularıyla ilgili çok güzel gelişmeler de kulağımıza gelen duyumlar arasında. Ayrıntıları önümüzdeki ay bu sayfadan sizlerle paylaşacağız. **–Oğuz**

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

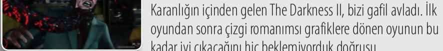
BU AY HER TARAFTAN GELEN "UFAK YAPIMLARIN UFAK DARBELERİ"NE MARUZ KALDIK. SINE MORA, FEZ, JOURNEY, LEGEND OF GRIMROCK DERKEN, NEREDEYSE 15 GÜN İÇİNDE KAPIMIZA DAYANACAK DIABLO'YU UNUTACAKTIK... NEREDEYSE...

FPS (First Person Shooter)

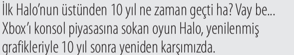


BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!

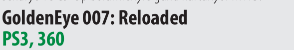


The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.



Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.

Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.

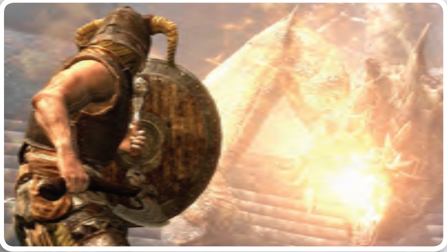


Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



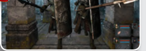
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



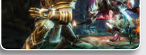
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı kaç ay oldu, biz hala oyundan çıkamadık.



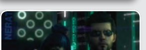
Yeni

Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



Kingdoms of Amalur: Reckoning
PC, PS3, 360
Bir yandan Salvatore'nin yazdığı hikâyesi, diğer taraftan McFarlane'in tasarımlarıyla, Amalur aksiyon ve RYO'nun iyi bir bileşimi olmuş.

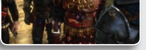
Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.



Deus Ex: Human Revolution
PC, PS3, 360
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor. The Missing Link DLC'sini de mutlaka oynamalısınız.



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu anıyorsunuz demektir.



Klasik

The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



Yeni

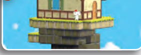
DRAGON'S DOGMA
PS3, 360

Bilirsiniz ki Japon RYO'larıyla batı RYO'larını ayıran çok keskin hatlar vardır. Dragon's Dogma bu hatları yok etmeye ve bir iki başarmaya çalışıyor: Japon ve batı RYO'larını, aksiyon ve rol yapma oyunlarını bir arada sentezliyor. Rengarenk patlamalar yine var ama koca gözlü anime karakterleri yok. Korkunç ve gerçekçi yaratıklar var, tepesinde yaprağı olan "Migi Migi" diye dolaşan sevimli yaratıklar yok. Her iki dünyadan özellikleri bünyesinde barındıran, değişik bir yapım olmuş.



Yeni

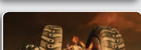
Sine Mora
360
Tadından yenmez grafiklere sahip, Grasshopper tarafından yapılmış, şahane bir shoot-em-up kendisi. Hem türe yeni başlayan, hem de gediklisi olanlara birebir.



Yeni

Fez
360
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan sevimli, kafa çalıştırmayı gerektiren bir platform oyunu Fez. PC ve PS3 versiyonları da yolda.

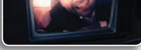
Street Fighter X Tekken
PS3, 360
İki seri, kozlarını er meydanında paylaşıyorlar. Street Fighter mekaniklerine daha yakın olan SFxT'de, iki serinin en ünlü 40'dan fazla dövüşçüsü karşı karşıya geliyorlar.



Twisted Metal
PS3
PlayStation'a özgü oyunlar içinde en köklüsüdür Twisted Metal. Ve tam 17 sene, 8 oyun sonra köklerine müthiş bir geri dönüş yapıyor.



Metal Gear Solid HD Collection
PS3, 360
Yıllardır bir türlü MGS ile tanışamamış oyuncular için bu paket bulunmaz bir fırsat! En az 60 saatlik bir macera sizi bekliyor!



Alan Wake's American Nightmare
360
Orjinal Alan Wake PC'ye çıkmış iken, Xbox 360 için aksiyona dayalı bir oyun olan American Nightmare de boy gösterdi. Hiç de fena değil üstelik.

Legend of Grimrock'la bir nostalji fırtınası koptu. Sen hangi dinozor oyununu yapardın?

1. *Chaos Engine! Bugüne kadar iki kişi oynamaktan en çok zevk aldığım oyundu. -ESER*
2. *Kesinlikle Sid Meier's Alpha Centauri! -OSİ*
3. *Hiç düşünmeden söylüyorum, Populous. Ya da Dungeon Keeper. DKII! Theme H-- Ben Bullfrog'u yapardım baştan. -EKREM*
4. *Dinozor oyun sayılmaz ama Another World'ü modern teknolojiyle oynamak için çok şey verirdim. -ALİ*
5. *Baldur's Ga-- Aa, onu zaten yapıyorlardı. Planescape: Torm-- Aaa, onu da yapmayı düşünüyorlardı! -CAN*

Eski klasikleri HD diyerek yeniden paketlemenin biraz suyu çıkmaya başlamadı mı sence? Yoksa böyle iyi mi?

1. *Suyu çıkıyor biraz ama olur da paralı abilere "yahu bu eski oyunlar hâlâ tutuyor mu ne??" fikri verir diye umuyorum. -EKREM*
2. *Eski klasiklerin HD yapılmasına karşı değilim ama "masrafsız oyun yapıyoruz" yerine emek verildiğini hissetmem gerekiyor. -ALİ*
3. *Valla düzgün şekilde yaptıkları sürece benim için sorun yok. Baldur's Gate Enhanced Edition'ı düşününce bile titreme geliyor... -CAN*
4. *Yeni oyuncuların azıcık ite kaka da olsa klasiklerle tanışmaları için oldukça iyi bir fırsat sunuyorlar bence. -ESER*
5. *Bir Sanitarium, bir Grim Fandango HD Edition olmadıktan sonra, ne fark eder ki... -SİNAN*

Şu saatten sonra WoW'a başlama çılgınlığını gösterecek insanlar var mıdır? Ne demeli onlara?

1. *Onlara iyi bir guild bulmadan başlamamalarını tavsiye ederim. Bir de başlarken beni referans göstersinler :) -BURAK*
2. *MoP, WoW'a başlamak için süper bir zaman aslında. Bizim zamanımızda böyle miydi? -EKREM*
3. *Başlasınlar, hatta başlamadan önce bir bana mail atsınlar ki ben onları davet etmiş gibi gözüküp bedava oyun süresi kazanayım. -ALİ*
4. *Ben 4 ay önce başladım, başından zor aldılar beni. Adamlar yapmış ya niye öyle diyosunuz): Başlasam mı ki tekrar napsam..? -ÖMER*
5. *WoW'a başlamanın yaşı, zamanı olmaz. Nolmuş yani oyun zamanı olarak onlardan 7 sene ilerideysek! -ESER*

STRATEJİ



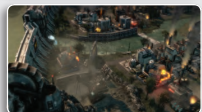
Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.



Crusader Kings 2
PC
Paradox'un stratejilerini sevenleri memnun edecek derinlikte, kararların içinde kendinizi kaybedeceğiniz bir strateji.



Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Yeni çıkan DLC'lerle içeriği de genişletilmeye devam ediyor.



Civilization V + DLC'leri
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. DLC olarak çıkan yeni uygarlıklarla da sürekli genişliyor.

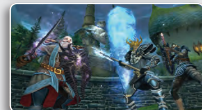
DVO & ONLINE



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su SWTOR, World of Warcraft'a karşı duran ilk büyük rakip. Ancak hızla oyun sonu içerikleriyle desteklenmesi gerekiyor.



Lord of the Rings Online
PC
Free2Play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Minecraft
PC
Minecraft'ın başarı hikayesi oyuncuya istediğini yapabilme özgürlüğü verildiğinde, topluluğun sizi nerelere yükseltebileceğinin göstergesi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.

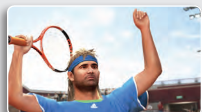


TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

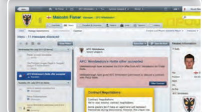
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



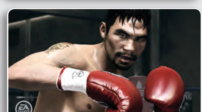
NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

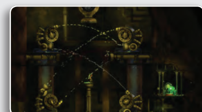


FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

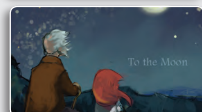
MACERA & BULMACA



Vessel
PC
"Sıvıları kullanadığınız bir bulmaca ve platform oyunu" diyebiliriz Vessel için. Ama bu cümle, ne kadar güzel bir oyun olduğunu anlatmaya yetmez.



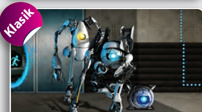
Escape Plan
PS Vita
Siyah beyaz grafikleri, kahramanların başına korkunç şeyler geldikçe eğlendiğiniz, matrak ve belki de Vita'nın en güzel oyunu.



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

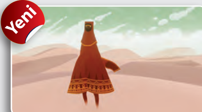


Q.U.B.E.
PC
Valve yine şahane bir Portal oyunuyla karş... Efendim? Eee, yönetmenimiz diyor ki bu bir Portal oyunu değilmiş... Allah Allah, peki ne o zaman?

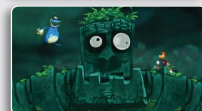


Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

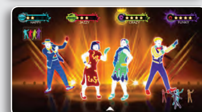
GARİP TÜRLER



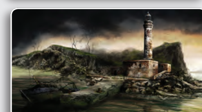
Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

AYIN ALTIN OYUNLARI



Fez



Journey

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Temmuz'da olayların biraz sakinleşmesi iyi aslında... Ömrümüzü başka türlü bir sıcağın içinde geçiriyor olacağız çünkü.

MAYIS '12	
Akai Katana	360
Atelier Meruru: The Apprentice of Arland	PS3
Battleship	PS3,360
DIRT Showdown	PC,PS3,360
Diablo III	PC
Dragon's Dogma	PS3,360
Max Payne 3	PC,PS3,360
Men in Black: Alien Crisis	PS3,360,Wii
Mortal Kombat	PSVita
Resident Evil: Operation Raccoon City	PC
Silent Hill: Book of Memories	PSVita
Sniper Elite V2	PC,PS3,360
Sorcery	PS3
Starhawk	PS3
Street Fighter X Tekken	PC
Tera	PC
Warlock: Master of the Arcane	PC

HAZİRAN '12	
After Sunset	PC
Anarchy Reigns	PS3,360
Civilization V: Gods & Kings	PC
Darksiders II	PC
Gravity Rush	PSVita
Inversion	PC,PS3,360
Project Zero 2: Wii Edition	Wii
R.A.W: Realms of Ancient War	PC
Rayman Origins	3DS
Resistance: Burning Skies	PSVita
Spec Ops: The Line	PC,PS3,360
Spirit Camera: The Cursed Memoir	3DS
Steel Battalion: Heavy Armor	360
The Amazing Spider-Man	PS3,360,3DS,Wii,DS
The Secret World	PC
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	PC,PS3,360

TEMMUZ '12	
Boulder Dash XL 3D	3DS
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	3DS

Legend of Grimrock

Almost Human sen ne yaptın yahu? Bir oyuna bu kadar çok gizli yer, bulmaca, gizem, bir sürü kocaman harita sığdırılır mı? Şu kısıtlı yerde hangi birisini yazacağımı şaşırdım sayende. Yazıda takılma ihtimalini çok yüksek gördüğüm yerlere yoğunlaşmış olsam da takıldığınız herhangi bir başka yer olduğunda bana hemen "şu katta, şöyle bişey var" diye mail atıyorsunuz, cevabınız en kısa sürede size yol, su, elektrik olarak dönüyor. Söz.

Önce grubumuzu yaratalım

Oyunu Normal zorlukta bitirmek için çok özenli bir grup gerekmiyor aslında. İsterseniz dört fighter, isterseniz dört mage kullanabilirsiniz. Hatta normal modu tek karakterle geçenler bile olmuş. Ama yine de oyundan maksimum zevki almak için içinize sinen bir gruba sahip olmak önemli. Ayrıca Hard zorluk seviyesinde oynarken rastgele bir grupla başarılı olmanız çok da kolay olmayacak. Irk seçiminde bir şey diyemiyorum çünkü bonusları her ne kadar uygun olsa da karakterlerimi Insectoid veya Lizardman olarak seçmek istemedim.

Bu kısmın sonunda size kendi Hard grubumu tavsiye edeceğim (test edildi, onaylandı).

Fighter: Grupta bir veya iki fighter kullanabilirsiniz. Swords yeteneği Fighter için en müthiş silah yeteneği çünkü level atlarken kazandırdığı özellik bonusları çok faydalı. Eğer tek fighter kullanacaksınız mutlaka bu silah yeteneğine yönelin. Armor'a 8 puan vererek Light Armor yeteneğini kazanmanız yeterli olacaktır. Sonlara doğru fazladan puanınız olursa (skill kitaplarını kullandığınız takdirde) Heavy Armor'a da çıkabilirsiniz.

Rogue: Bence en güçlü sınıf. Burada temel olarak üç seçeneğiniz var. Missile Rogue, Assassination Rogue ve Unarmed Rogue. Eğer iki fighter kullanıyorsanız rogue'u kesinlikle Missile seçin. Eğer ön safa rogue alacaksınız Unarmed, Daggers'a göre çok daha etkili (ön sırada olduğu için Evasion önem kazanıyor, Unarmed bu bakımdan rakipsiz). Ön sıradaki rogue için Dodge yeteneğine de 5 puan yatırmayı unutmayın. Eğer Missile kullanmam derseniz arka sıraya alacağınız Rogue'a mutlaka 12 puan Assasination kazandırın ki normal silahla arka sıradan vurabilsin.

Mage: Grubun olsa da olur, olmasa da olur sınıfı. Maalesef Mage sınıfının kullanımı biraz hantal, verdiği zarar diğer Ranged sınıflarına göre daha düşük ve de tabii bir de Enerji sıkıntısı var. Yine de Mage'siz grup susuz çiçeğe benzer diyerek bir tane alıyoruz :) Tek mage kullanıyorsanız kesinlikle Ice Magic diyorum. 13. seviyede kazanacağınız Frostbolt büyüsü inanılmaz işe yarıyor (düşmanı dondurma şansı var), 24. seviyede bu büyüyü güçlendirdiğinizde Ice Magic'e daha fazla yatırım yapmanıza gerek kalmıyor. Ek olarak



Spellcraft'a 10 puan verebilir, kalan puanlarınızla da isterseniz yeni bir büyü dalı açabilirsiniz. Ben oyun bittiğinde 24 Ice / 10 Spellcraft / 17 harcanmamış puana sahiptim. Farklı büyü dalı seçeyim diyorsanız Earth'ten uzak durun, son derece gereksiz. Ice'tan sonra en etkilisinin Air Magic olduğunu düşünüyorum.

Ekstra: Tüm karakterlerinizi mutlaka Skilled perkini alın. Minotaur kullanıyorsanız Head Hunter'ı sakın es geçmeyin. Eğer Rogue'unuzu Missile yaptıysanız kesinlikle Dex için puan harcamayın, menzilli silahların hedefi ıskalama ihtimali yok, dolayısıyla Dex yerine tercih edeceğiniz Str vereceğiniz zararı artıracaktır. Tüm karakterlerinizde ilk olarak 14 Vitality'e çıkın, bunun ötesindeki puanlar etkisini azaltıyor ama 14 son derece iyi bir hedef.

Örnek baba grup:

Irk/Sınıf	Perkler	Yetenekler
Human Fighter	Skilled / Evasive	Swords + Armor (Light Armor için 8 puan)
Human Rogue	Skilled / Fist Fighter	Unarmed + Dodge (sadece 5 puan)
Minotaur Rogue	Skilled / Head Hunter	Missile Weapons (tüm puanlar buraya)
Human Mage	Skilled / Strong Mind	Ice Magic (24 puan) + Spellcraft (10 puan)



Bit pazarına nur yağarken

Bu sayfaya gelmeden önce incelememi okuduysanız Legend of Grimrock'un üzerimde nasıl bir heyecan dalgası yarattığını öğrenmişsinizdir. İçinde çözülmesi gereken birçok bulmaca, harita falan olan oyunları ayrıca sevmemin bir nedeni de bu tür oyunların bu köşeye çok yakışıyor oluşu. Oyunu oynarken tam 148 ekran görüntüsü almışım, bunların arasından anlamlı olanları ayıklamak, haritaları kesip biçmek, üzerlerine sayılar falan yerleştirmek çok keyifli oldu. Bu tür yazıları resmen özlemişim, umarım Legend of Grimrock bu furyanın başlangıcı olur da bu tür kafa çalıştırmayı da gerektiren oyunların sayısında ciddi bir artış yaşanır. Sanırım önümüzdeki aylarda buna benzer De Las Tinieblas diye bir oyun çıkacakmış. Yok, yok, sanırım o başka bir şeydi, karıştırmış olmalıyım :P
Yer sınırlı dedik, o zaman lafı çok da fazla uzatmayalım. Takıldığınız bir yer olursa buralardayım efendim, beklerim. Şimdilik farewell. **-ESER GÜVEN**

Bulmacalar

Yazının başında da dediğim gibi karşılaşacağınız bütün bulmacalardan değil de, takılabileceğinizi düşündüklerimden bahsedeceğim. Oyunda genellikle bulmaca bulunduran kısımlara girmeden önce duvarda o kısmın ismini görebiliyorsunuz, bu da bulmacanın yerini tarif etmeyi oldukça kolaylaştırıyor.

Level 4 – Archive

Beast Gardens & Menagerie

Bu bölgedeki Skeleton Warrior'lar devamlı olarak spawn oluyor, ama bunun iyi bir nedeni var. Dikkat ettiyseniz ortamda üç tane hücre, hücrelerin içinde de basınç plakası var. Hücrelerin yanlarındaki düğmeler kapıyı açıp kapamaya yarıyor. İçerideki plakaya basıncaysa kapı kapanıyor. Yapmanız gereken üç hücreye de bir Skeleton Warrior sokmak. Üçünü de tuzağa düşürdüğünüzde kapı açılacak ve ihtiyacınız olan parşömeni alabileceksiniz.

Time and Tide

Düğmeye basınca üç tane klik sesi duyacaksınız, ardından portal açılacak. Önce sağdaki fırlatma bıçaklarını alın. Üç klikin ardından bıçağı fırlatınca portaldan geçip soldaki basınç plakasına düşecek ve delikler kapanacak. Basit bir bulmacaydı değil mi? Ama asıl bomba başka yerde. Klikli plakaya bir eşya bırakın ve iki önündeki deliğin üzerinde gidip bekleyin. Oluşacak portal sizi sol taraftaki kilitli bölmeye gönderecek ve burada Book of Infinite Wisdom (kullanana +5 yetenek puanı) sizi bekliyor olacak.

Trails of Thought

İşte oyunun ilk manyak portal labirenti. Burada bastığınız her plaka çeşitli portalları açıyor, yanlış plakaya basarsanız başa ışınlanıyorsunuz. Üst sola 1, alt sağa 9 dersek doğru sıra şu şekilde: 8, 5, 2, 3, 6, 5, 8, 9, 6, 5, 8, 7, düğmeye basın, 4, 5, 8, 7, 4, 5, 8, 9, 6, 5, 2, 3.

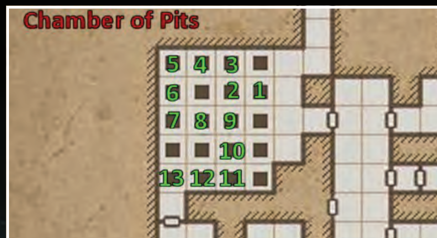
Parşömenler ve Oyuklar

Dört portaldan dört parşömeni de aldıktan sonra bunları yanlarındaki duvarda yazan cümleye göre oyuklara yerleştirmeniz gerekiyor. Doğru eşleştirme şu şekilde: "Put to sleep, but still dreaming", "Eternally imprisoned, to depths beyond measure", "Caverns still echoing, by his call", "Crimes forgotton, but never forgiven"

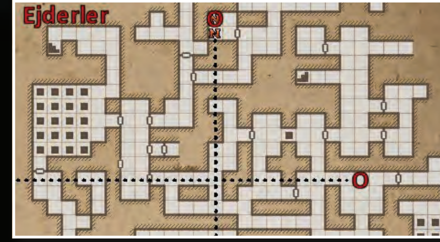
Level 5 – Hallways

Chamber of Pits

Burada duvardaki kol deliklerin açılıp kapanma sırasını tersine çeviriyor, düğme ise açılıp kapanmayı başlatıyor. Tabi doğal olarak biz deliklerin kapanmaya bizim bulunduğumuz taraftan başlamasını istiyoruz. Önce düğmeyi bir kez basıp deliklerin sırasını izleyin. Daha sonra haritadaki rakamlara göre şu rakamların olduğu deliklerden ilerleyin: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13. Burada son derece hızlı olmalısınız çünkü delikler çok hızlı açılıp kapanıyor. Diğer tarafa geçtiğinizde oyunu kaydedip bu sefer



tersten geçebilirsiniz. Çünkü 5 numaralı yerdeki düğmeye bastığınızda 11'in sağındaki delik kalıcı olarak kapanacak ve oradaki Bracer of Fortitude'u alabileceksiniz.



Demir Kapı

Bu demir kapının yakındaki notta ejderlerin kesiştiği yerde dinlenmemiz tembih ediliyor. Haritada O ile işaretli yerlerde iki tane ejderha heykeli var. Bu heykellerin baktığı yönlerin kesiştiği yere gidip dinlenirseniz demir kapı açılacak ve Lurker Vest sizin olacak.

Level 6 – Trapped

Walkabout

İlk bakışta anlamsız gibi görünen bu koridorda aşağıdan başlayıp saat yönünde yürürseniz bir klik sesi duyacaksınız. Saat yönünde yürümeye devam edin, bir klik daha. Yine devam edin ve üçüncü klik sesini de duyun. Şimdi bu şekilde yürümeye ve aynı klik noktalarından saat yönünde geçmeye devam edince az sonra önünüzde bir taş belirecek. Tur atmaya devam edin, bu sefer bir Skeleton Warrior çıkacak. Onu öldürüp turunuza devam edin hem bulunan Secret sayısı bir artacak, hem de hız iksiri ve formülünü öğrenmiş olacaksınız.

Maze of Madness

4. katta da buna benzer bir ışınlanma labirenti görmüştük, bu da aynı şekilde beter. Eğer basmanız gereken ufak düğmeyi fark etmezseniz çözüm yolu bulmak için uğraşıp duracaksınız. Güney duvarındaki ufak düğmeye bastığınızda portallardan biri kapanacak. Şimdi ilk olarak kuzeydoğu portalına girin. Odanın ortasındayken batı portalına girin. Son olarak da güney portalına girip Round Key'i alın. Yandaki duvara baktığınızda bir düğme daha göreceksiniz. Buna bastıktan sonra tekrar odanın ortasına dönün, güney portalına girerek oyuktaki Spirit Mirror Pendant'ı alın.

Sequencis

Bu alandaki portal bulmacasına girdiğinizde iki saniyede bir olduğunuz yerde ışınlanacaksınız. Gezdiğiniz üç farklı yer var, her ışınlanmada üçünde de bir şeyler yapmanız gerekiyor. Önce zinciri çekerek kapıyı açın, içerideki salyangozu öldürün (her ışınlanmada bir kez vurarak), duvardaki kolu çekin. Diğer kapı açılınca içeri girin ve duvardaki düğmeye basın. Artık üçüncü kapının arkasındaki yengeci öldürüp Round Key'i alabilirsiniz.



Halls of Fire

X işaretli yere geldiğinizde eğer grubunuzda Fire Magic kullanan bir Mage varsa sorun yok, deliğin diğer tarafındaki heykele fireball büyüsü ile vurmanız yeterli olacak. Aksi halde koridordan devam edip Flame Blade'i almanız gerekecek. Haritada O ile işaretli koridora adımınızı attığınızda yolun diğer tarafındaki heykel de size fireball atmaya başlayacak. Yüzünüzü batıya dönün ve uygun bir zamanlamayla koridora girip duvardaki düğmeye basın. Böylece açılan bölme koridorda daha da ilerlemenize yardımcı olacak. Koridorun biraz ilerisinde, bu sefer doğu duvarında basabileceğiniz bir düğme daha var. Bu aynı zamanda 4. kata farklı bir çıkış da açıyor ki orada da birkaç eşya bulabilirsiniz. Flame Blade'i aldıktan sonra X işaretli yerde kullanıp deliği kapatabilirsiniz.

Hazine Odası

Eğer katın başındaki Ogre'yi öldürünce Gold Key'i almayı unutmadıysanız bu odadaki kapılardan birini açabilir veya anahtarı sonraki katlara saklayabilirsiniz. Burada seçebileceğiniz hediyeler Tome of Fire (eğer Fire Magic ile işiniz varsa en iyisi), Crossbow (daha önce almadıysanız sakın kaçırmayın), son bölmede ise birkaç bomba ve iksir malzemesi.

Level 7 – Ancient Chambers

Assassin's Dagger

Haritada X ile işaretli odada beş tane kol var. Bu kollardan üç tanesi çektiğiniz zaman 'klik' sesi veriyor. Ses çıkarmayanların duruşunu değiştirmeyip yalnızca ses çıkaranlarınkini değiştirdiğinizde açılacak gizli odada oyundaki en iyi Dagger'lardan biri yatıyor.

Demir Kapı

Bu kattaki demir kapı en eğlenceli mini oyunlarından birini içeriyor: Orbların önünü kesmece. Bu odaya girdiğinizde odanın karşısındaki heykeller sırayla orb fırlatmaya başlayacak. Bu orblardan biri duvara değerse odanın dışında ışınlanacaksınız. Orbları engellemek için duvarın iki önünde değil, hemen önünde durun ki daha fazla zamana sahip olun. Giderek hızlanan orbların hepsini engellediğinizde kapı açılacak ve Chitin Boots sizin olacak.

Level 9 – Goromorg Temple I

Checkered Room

9. katta ilk kez karşılaştığınız flamaları vurarak yırtabildiğinizi hatırlayaım öncelikle. Bundan sonra göreceğiniz tüm flamaları yırtın çünkü bazılarının arkasından eşya, bazılarının arkasından ise ipucu çıkabiliyor. Checkered Room ne yapacağınızı bilmediğiniz taktirde tam bir kabus. Odanın ismi "damalı oda". Yani satranç tahtası görüntüsü diyebiliriz. Yani bir siyah, bir beyaz. Yapmanız gereken basınç plakalarının bu görüntüye kavuşmasını sağlamak. Önce ilerideki kapının önündeki plakaya bir eşya bırakın. Sonra bir eşyalı, bir eşyasız olacak şekilde tüm plakaları gezin. Doğru yaptıysanız son plakaya da eşya bıraktığınızda ilerideki kapı açılacaktır.



Güney Koridoru

Haritanın en alt kısmındaki uzun tünel de adama rahatlıkla kafayı yedirtebilir. Bu tünelde ilerlerken ne yaparsanız yapın yarısında tünelin başına

ışınlandığınızı göreceksiniz. Katın başında Holy Scriptures bölümünde bulduğumuz parşömenlerden birindeki yazı aslında burası için yol tarifi. Aradaki kelimeleri falan atarsak aynen şöyle diyor "iki kez sol, bir sağ, bir sol, üç kez sol, iki kez sağ, iki kez tekrarla". Bu yol tarifini kullandığınızda artık ışınlanmadığını göreceksiniz.



Cuirass of Valor
Oyundaki en iyi göğüs zırhlarından birini almak istiyorsanız öncelikle elinizde iki tane meşale, iki tane de taş olduğundan emin olun. Şimdi haritanın ortasındaki deliklerden birinden aşağı düşün. Bu odada kilitli bir kapı, bir de doğu tarafında iki tane meşalelik var. Buralara meşaleleri takın, sonra da gölgelerinin birleştiği noktaya gelin (haritadaki mavi ok). Şimdi bir tane kuzeye, bir tane de doğuya (x işaretlerine doğru) taş atın. Doğru yaptıysanız gizli kapı açılacak ve Cuirass'ı kapacaksınız.

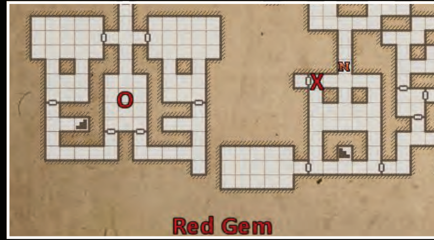
Oyuklara Eşya Yerleştirmece
Crystal of Life'ın da bulunduğu bu odada dört oyuk ve duvarda da dört ipucu var. İpuçları hangi eşyayı istiyorsa oyuğa onu koymalıyız. "Game's Bane, with head of steel" ok, "Tear of the Land" taş, "Severed Dread" kafatası ve "Unraveller of Mysteries" anahtar. Kurukafa haricinde tüm eşyalar bu katta mevcut, kurukafayı da 8. katta bulabilirsiniz (ıskalamadıysanız).

Demir Kapı
Kattan ayrılmadan önce göreceğiniz demir kapının yanında yine bir bilmece var: "Made from the dead, Guillotined Man does not need me". Cevap



çok basit: Bone Amulet. Muhtemelen ilk katlarda bulduğunuz kolyeler hala yanınızdadır, oyuğa yerleştirip oyundaki en baba Mage silahı olan Zhandul's Orb'u alabilirsiniz.

Level 10 – Goromorg Temple II
Red Gem
Bu katın daha başında, O ile işaretli yerde bir Red Gem bulacaksınız. Bu Red Gem'i oyuğa koyup basınç plakasına bastığınızda o oyuğun tarafındaki kapı açılıyor. Her iki kapıyı da sırayla açıp koridorları temizledikten sonra Red Gem'i almayı unutmayın. Bu katın sonuna geldiğinizde X işaretli yerde demir kapı göreceksiniz. Kapının yanındaki oyuğa Red Gem'i yerleştirince kapı açılacak ve oyundaki en iyi yay olan Crookhorn Longbow sizi bekliyor olacak.



Kol Bulmacası
Haritanın kuzeybatı köşesinde göreceğiniz beş kolu sütunların koldan uzaklığına göre ayarlamanız gerekiyor. Yakın sütun yukarı, uzak sütun aşağı anlamına geliyor. Yani soldan sağa aşağı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı.

Level 12 – The Prison
Machine, Weapon of Power, yine Machine
Uyarı: Oyunun sonu ile ilgili spoiler içerir, ciddi biçimde takılmadığınız sürece okumayın bence

12. katta ilk olarak yeni yaratık olan iron golemleri öldürmeniz gerekiyor. Dördünü de temizledikten sonra odanın ortasındaki makineyi incelediğinizde Grimrock muhafızlarının mekanizmayı yok edip portalı kapattığını öğreniyoruz. E o zaman mekanizmayı tamir edelim ki portal açılsın, biz de bu zindandan kurtulalım öyle değil mi? İhtiyacımız olan dört parça var: Bladed Gear, Ore, Steel Gear ve Infusor. Bu parçaları bulmak için deliklerden birini kullanarak 13. kata düşmemiz gerekiyor. Parçaları bulmak zor değil, kat zaten çok büyük olmadığından hepsini rahatça bulabileceksiniz. Şimdi 12. kata geri dönün ve parçaları makineye şu şekilde takın: Doğu – Bladed Gear, Kuzey – Ore, Batı – Steel Gear, Güney – Infusor. Böylece makineye can vermiş olacaksınız.

Şimdi Weapon of Power'ı almak için 11. kattayız. Silahın bulunduğu mezara girince pedestalin üzerinin boş olduğunu göreceksiniz. İpucumuz "mezarın gölgeleri" olduğuna göre önce duvardaki meşaleyi alıp yere atın, elinizdeki meşaleleri kaldırın (Light büyüsü kullanıyorsanız Darkness büyüsü ile bunu da etkisiz hale getirin). Oda karanlığa büründüğünde Weapon of Power'ı göreceksiniz. Şimdi tekrar 12. kata dönüyoruz.

Makine sürekli olarak sizi ezmeye çalışıyor ve üzerinize geldiği anda Game Over. Önce Weapon of Power ile ateş ederek sersemletmeli, sonra da taktığınız parçaları geri çıkarmalısınız (taktığınız yere tıklayıp parçayı yere atın). Her bir sersemleme sırasında bir parça sökebileceksiniz. Dört parçayı da sökünce makine normal saldırılardan da zarar gören hale gelecek. Elektrikten daha fazla zarar gördüğü için mümkünse Air büyüleri, Lightning bombaları ve tabi ki Weapon of Power ile saldırın.

Toorum Modu

Legend of Grimrock şimdiye kadar gördüğüm en iyi gizlenmiş modlardan birine sahip: Toorum Modu. Oyunu henüz bitirmemiş olsanız da zindanların çeşitli yerlerinde bulduğunuzda parşömenler sayesinde Toorum'un sizden önce bu zindanda olan kişilerden biri olduğunu biliyorsunuz. Toorum bazı notlarda size yardımcı olacak ipuçları verirken, bazılarında da zindanda yaşadıklarını paylaşıyordu. İşte 10. kata ulaştığınızda yine iyi gizlenmiş bir odada Toorum'un kemiklerini bulacaksınız.

Haritada O ile işaretli yerdeki düğmeye bastığınızda güneydeki gizli kapı açılacak ve X ile işaretli yerde Toorum'un kemiklerine ek olarak yazdığı son notu bulacaksınız (bir de Ancient Aze, oyundaki en iyi balta kendisi). Bu son nota dikkat ederseniz Toorum'un ölmüş olmasına rağmen diriltilebileceğine inandığını göreceksiniz. Oyunda biz ölünce nasıl diriliyoruz? Crystal of Life'a tıklayarak değil mi? Hemen kattaki Crystal of Life'ın yanına gidin ve Toorum'un kemiklerini envanterden alıp kristal üzerinde kullanın. Bunu yaptığınızda "Buddies with Toorum" başarımını kazanmış oluyorsunuz.

İster şimdi, ister oyunu bitirdikten sonra New Game ile yeni bir oyun yaratın. Karakterinizin isim kısmına "Toorum" yazıp Enter tuşuna bastığınızda oyun başlayacak ve kendinizi Toorum'u oynarken bulacaksınız. Toorum Mode tek kişiyle oynanıyor ve Toorum daha önce görmediğiniz kendi portresine sahip. Toorum farklı sınıflardan yeteneklere sahip, bunlar Armors, Axes, Swords, Earth Magic, Fire Magic ve Spellcraft. Ayrıca kendisine özel bir de üçüncü perki var: Thunderstruck. Bu perk sayesinde normalden 2 kat daha hızlı hareket edebiliyorsunuz, bu da haritayı daha hızlı gezeceğiniz anlamına geliyor.

Unutmadan, Toorum büyü yeteneklerine sahip olsa da normal büyücüler gibi boş ele tıkladığınızda büyü yapmıyor. Büyü yapması için elinde asa veya orb olması gerek.







Saklı Hazineler

Oyunda yedi saklı hazine var ve bunlardan bazıları saç baş yolduracak kadar iyi gizlenmiş.



Golden Chalice - Level 2: Old Tunnels

Haritanın kuzeydoğusunda 0 işaretli yerde gizli bir düğme bulacaksınız. Bu düğmeye bastığınızda batıda X ile işaretlenmiş oda açılacak. Odanın içindeki rafta Golden Chalice sizi bekliyor.





Golden Deity Figure Level 4: Archives

Bu hazinenin bulunduğu Slime Dungeon kısmına ulaşmanın tek yolu 3. kattaki gizli merdiveni bulmak. Haritada X ile işaretlenmiş odadaki gizli düğmeye bastığınızda merdiveni kapatan kapı açılacak. Slime Dungeon çok zor bir yer çünkü bu yaratıklar demirlerin arkasından da saldırabiliyorlar. Tek tek koridora çekip öldürmeye çalışın ve bol bol kaydedin. Hazine odanın kuzeydoğu ucunda.





Crown of Kings - Level 6: Trapped

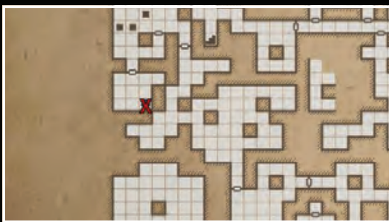
Mage's Entrance kısmında üzerinde "Westmost" yazılı bir parşömen bulmuştuk. İşte o parşömen bize çaktırmadan da olsa hazineyi gösteriyor. Bolca deliğin bulunduğu bu odada en batıdaki (X işaretli) delikten düşün. Birkaç saniye beklediğinizde kapı açılacak, yengeci öldürüp hazineyi alabileceksiniz.





Ancient Apparatus - Level 6: Trapped

Halls of Fire'ı geçtikten sonra fireball fırlatan heykelden sağa dönün ve X ile işaretlenmiş yerdeki rün taşına basın. Böylece hemen yanınızdaki koridor açılacak. Yalnız Fighter's Challenge'e girebilmek için Sword of Nex'i almış olmanız gerekiyor (delikli odada sütundaki düğmelerle ilgili bulmacayı çözerek), yoksa kapıyı açamazsınız. Burası oyunun en zor kısımlarından biri (zaten odanın kendisini 11. katta bulunuyor), o yüzden yeterince iksir hazırladığınızdan ve bombalarınızı ayarladığınızdan emin olmadan portalı kullanmayın. Kendinizi Scavenger'larla dolu bir odada bulacaksınız, dört yandan sarılmamaya çalışın ve sürekli olarak bombalarla kendinize yol açın. Sırtınızı duvara verdiğinizde en azından sadece iki yönden zarar almaya başlayacaksınız. Etrafta dolaşabilecek kadar Scavenger öldürdüğünüzde muhtemelen grubunuzda 1-2 tane ölü olacak, aldırmayıp devam edin. Temizlik bitince hem Shield of Valor sizin olacak, hem de batı duvarındaki düğmeye bastığınızda açılacak gizli bölmedeki Ancient Apparatus.



Golden Dragon - Level 8: The Vault

Bu katta ulaşmaya çalıştığınız ana oda Vault of the Dismantler. Bu kare şeklindeki odaya girdiğinizde ortadaki pedestalin üzerinde manyak Dismantler kılıcını göreceksiniz. Tabi kılıcı aldığınızda lightning tuzaklarınca kebaba döndürülmek istemiyorsanız önce pedestalin üzerine bir eşya bırakın, sonra kılıcı alın. Odadan çıkmayıp X ile işaretli yerdeki gizli düğmeye bastığınızda odanın kuzey ucundaki gizli bölme açılacak. Burada şirin tipi hazine Golden Dragon sizi bekliyor.

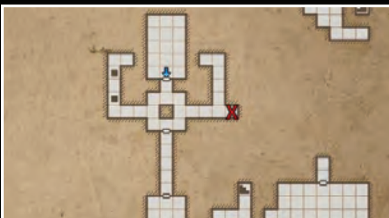




Globe of Tetharion Level 13: The Cemetery

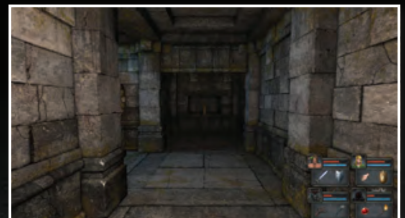
Oyunun sonuna yaklaştıkça hazine bulmak kolaylaştı, tabi nereye bakmanız gerektiğini bilirseniz. Eskiden düğmeye bastığımız yerin hemen yanında açılıyordu bölmeler, bu seferki ise biraz daha farklı. Haritada 0 ile işaretli yerdeki düğmeye bastığınızda X ile işaretli bölme açılacak. 6. hazine olan Globe of Tetharion karşınızda.





Goromorg Miniature Level 11: The Tomb

Bu hazineyi 11. kata ilk geldiğinizde almanız mümkün değil, oyunun sonunda 12. kattan kaçıp bu kata tekrar döndüğünüzde kendinizi katın çok farklı bir yerinde bulacaksınız. Burada ilerlemek için iki Ornate Key kullanmanız gereken bir yer var. Doğuya doğru ilerleyin ve X işaretli yerdeki rün taşına tıklayın. Böylece gizli bölme açılacak ve siz de oyundaki tüm saklı hazineleri toplamış olacaksınız. Gelsin "Treasure Hunter" başarısı.



ORGANİZE SANAYİ



YENİ ÇIRAK GELDİ

Bu ay Organize Sanayi'ye yeni bir çırak geldi. Atılay Aşkale'yi çırak olarak aldık. Malum, Mert kalfa olunca artık alttan yeni bir nesil yetiştirmenin zamanı gelmişti. Önemli olan Organize Sanayi'yi bir okul haline getirmek. Bir usta gitse de yerine yeni bir usta getirecek bir yer olmalı burası ki ne siz Organize'siz kalın ne de dükkan boş kalsın. Koltuk sevdalısı olmak bence hem bir mesleğe hem de ülkeye yapılacak en büyük kötülüktür. Neyse biz işimize bakalım. Bu ay Atılay'ın gelmesiyle beraber buralar iyice şenlendi. Malum, sınavlardan dolayı Mert elimin altında olmayınca Atılay'ın kulaklarına asıldım. Asıldım da adam 1,84 boyunda. O yüzden asılmadan önce hep bir koltuğa oturtmak zorunda kaldım. En sonunda Zotac sayesinde GTX 680'i dükkanda görebildik. Bunun yanında ASRock da sayfalarımıza ilk defa konuk oldu. Aman diyeyim MSI'ın oyun dizüstü bilgisayarlarından bir tanesine sahipseniz Haziran'daki partiyi de kaçırmayın. Ayrıntılar içeride. Atılay, çayları kap da gel evladım! Ha bir de Diablo'yu getir! 15'inden sonra ben üç gün yokum, dükkan size emanet. **-BURAK AKMENEK**



BİR AYDA NELER OLMUŞ NELER

İki sınav arası Organize Sanayi ziyareti uğursuzluk getirir demişler (mi?). O nedenle ben de fazla uğrayamadım bu ay Sanayi'ye (bahaneye geel). Ama gelecek ay bunun acısını çıkaracağıma emin olabilirsiniz. Size Burak Usta, baretli Goyun ve yeni çırağımız Atılay önünde söz veriyo-- Çırak!? Aaa, çırak gelmiş! Ne ara geldin Atılay, hiç haberim yok. Hoş geldin sefalar getirdin. Peki ya o elindeki? Zotac GeForce GTX 680 mi yoksa? Bu Organize Sanayi'yi de hiç boş bırakmaya gelmiyor yahu. Baksanıza bir ay gelmeyi aksattım, neler olmuş böyle. Yeni çırak gelmiş, NVIDIA çıkarma yapmış... Gerçi bu gidişle Organize Sanayi'nin başı boş kalacak gibi de değil hani. Ustası, kalfası ve çırağı ile tam bir takım olduk artık, kim tutar bizi. Ben önümdeki şu iki sınavı da vereyim de hele, sonra el birliğiyle girişiriz işlere. Gelecek ay görüşmek üzere! **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech®

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Vodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

Western Digital Cavier Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 inside · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL® · AeroCool® · WD Western Digital®

Western Digital My Book Live

ÖDEVİMİ EVDE UNUTTUM BAHANESİNİ ARTIK KİMSE YUTMAZ -OZAN ÖZKAN

UZUN ZAMANDIR bilgisayarlarla içli dışlıyım ama önemli dosyaları, en gerektiği zamanlarda evde unutma problemiyle çok sık karşılaştım. Stres altında anneme telefonla dosyayı buldurmaya çalışırken bayağı çıldırdığımı bilirim. Tabii arada akıllılık edip kendime mail attığım da oldu. Sonra zaten bulut veri depolama servisleri çıktı ortaya. Hatta istediğiniz dosyaları otomatik senkronize eden programlar da geldi. Bayağı işe yarar servisler bunlar ama internet üzerindeki disk kapasiteniz pek büyük sayılmaz ya da yüksek kapasite için bolca para vermeniz gerekir. Böyle bir kısıtlama altında hangi dosyaları koyacağınızı seçmek uğraştırıcı bir durum olabiliyor. Her şeyi bir USB diske atıp yanınızda gezdirmek te bazen pratik olmuyor. Sadece evin dışında değil evin içinde de birden çok bilgisayarlar çalışırken tak, kopyala, çıkar, diğerine tak, kopyala süreci bir süre sonra boğucu oluyor. Hem istediğiniz anda akıllı telefonunuzdan veya USB bağlantısı olmayan tabletinizden verilerinize ulaşma derdi de var. Tabii size bütün bunlarla ilgili bir ton alternatif önerebilirim ama hepsi meşakkatli ve kendine has problemleri olan yöntemler. O zaman yapacak bir şey yok deyip duruma göre bir tercih yapmak tek çare gibi görünse de, bu saydıklarımın hepsine çözüm sunan bir cihazımız var: Western Digital'in My Book Live adıyla çıkardığı kişisel bulut depolama sistemi.

WD My Book Live, kalınca bir roman büyüklüğünde bir medya ve dosya sunucusu. Yani sadece bir disk olmaktan öte aslında içinde Linux dağıtımı Debian işletim sistemi çalıştıran bir PowerPC (aranızda benim gibi Linux sevenler varsa hemen aklınıza gelebilecek bir soruya cevap vereyim: Evet, gerekli ayarı yaparak terminalden bağlanabiliyorsunuz). Cihazın üzerinde sadece güç adaptörü ve ağ kablosu girişi var. Yani USB'yle bilgisayarınıza bağlamanız mümkün değil. Zaten ihtiyaç da duymayacaksınız. Gigabit ethernet kartı sayesinde (ağ yapınızın durumuna göre) 100MB/s'ye kadar ulaşan hızlarda veri almanız mümkün. USB 2.0'ın 60MB/s hızında olduğunu hatırlatayım. Cihazın güç kablosunu takıp yerel ağa (modem veya hub) bağladığınızda yaklaşık 20 saniye içinde hazır hale geliyor. Önünde bulunan led kırmızıdan yeşile döndüğünde bunu anlayabilirsiniz. Elbette bağladığınız ağ cihazının UPnP özelliği bulunmalı ve etkinleştirilmiş olmalı. Aslında minik bir bilgisayar olduğunu söylemiştim. İçindeki web sunucusu üzerinden erişilen sayfadan tüm ayarları yapılabiliyor. Güvenlik ayarları dışında, klasör ve kullanıcı ayarları da var. Ayrıca "dlna" uyumlu bir cihazınız, mesela bir televizyonunuz varsa, gene ağ üzerinden medya dosyalarınıza erişebilirsiniz. Uzaktan erişim ayarlarının altında Web ve Mobil erişim seçenekleri bulunuyor. Web ayarında belirleyeceğiniz email adresi sayesinde, w2go.com sitesinden giriş yaparak verilerinize ulaşmanız mümkün hale geliyor. Mobil ayarlarını yaparak da akıllı telefon veya tabletinizden WD'nin sağladığı uygulamalarla dosyalarınıza ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca isterseniz bilgisayarınıza WD SmartWare kurarak başta yedekleme işlemi yapabilirsiniz.

Ancak bu kadar işe yarar özelliğin yanında birkaç küçük dezavantajı da var. Öncelikle tek disk olması sebebiyle, RAID yapamayacağınızdan, disk problemi olduğunda verileriniz kaybetmeniz mümkün. Ayrıca ağ bağlantısı dışında bir erişim imkânınız yok. Bir de Türkçe Windows sistemlerde internet üzerinden bağlanmaya çalıştığınızda, Java kodundaki ufak bir Türkçe karakter uyumsuzluğundan dolayı hata alıp bağlanamıyorsunuz (evet; küçük "i", büyük "İ" problemi). Ben de biraz kodlarla uğraştım ama en son güvenlik nedeniyle konulmuş checksum kontrolü hatası alınca bıraktım. Bunu Türkiye merkezine bildirdik ama yazıyı hazırladığım sıralarda henüz bir çözüm gelmemişti.

WD My Book Live performans, özellik ve kullanım açısından çok başarılı bir cihaz. Eğer siz de evinizde, her yerden ulaşabileceğiniz kendinize ait bir bulut depolama sistemi istiyorsanız WD My Book Live tam size göre.





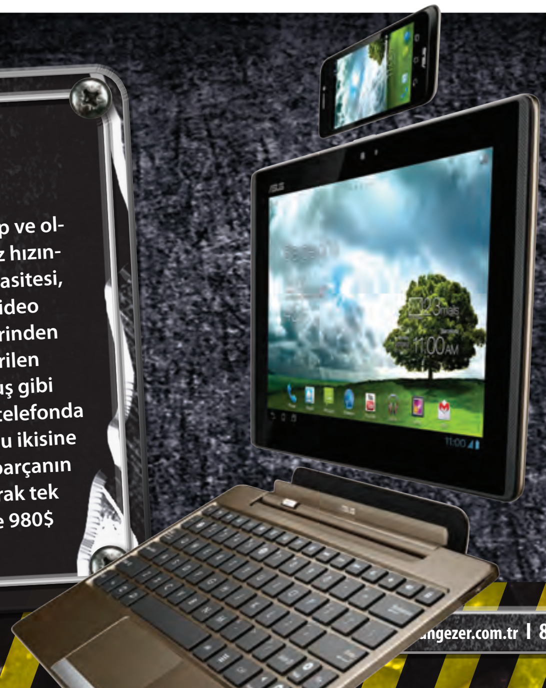
İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Hızlı erişim, kolay kurulum
Eksiler: Tek disk, USB bağlantısı yok
Üretici: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Western Digital www.wdc.com
Fiyat: 350TL + KDV

Asus PadFone

ASUS'TAN FARKLI BİR KONSEPT

Asus'un 20 Nisan'da Tayvan'da piyasaya sürdüğü PadFone'u, ilginç özelliklere sahip ve oldukça şık bir akıllı telefon. Android 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemi, 1.5GHz hızında çalışan çift çekirdekli S4 Qualcomm işlemcisi, 1GB belleği, 16GB depolama kapasitesi, 4.3"lik qHD AMOLED ekranı (960x540), 8 megapiksel arka, 1.3 megapiksel (VGA video kaydı yapabiliyor) ön kamerası, microHDMI çıkışı ve 9.2mm'lik kalınlığıyla rakiplerinden hiçbir eksiği bulunmayan telefonu ilginç kılan özelliğiyse, kendiyle birlikte geliştirilen tabletle entegre çalışabilmesi. Tabletin arka kapağını kaldırıp PadFone'u bir kartuş gibi yuvaya yerleştirdiğimizde, nurtopu gibi bir tablet bilgisayarımız olacak. Hem de telefonda yaptığımız işlemlere, tablet üzerinden de kesintisiz olarak devam edebileceğiz. Bu ikisine bir de klavyeli dock ünitesi eklediğimizde oldu mu bir dizüstü bilgisayar? Bu üç parçanın ayrı pillerinin bulunduğunu da söyleyeyim de ağzınızın suyu iyice aksın. Son olarak tek başına 610$ olan PadFone'un, tabletle birlikte 850$, tablet ve dock ile birlikteyse 980$ olduğunu belirterek sizi gerçek dünyaya döndürür ve kaçarım.



Lenovo ThinkPad Tablet

YENİ ÇAĞIN YENİ OYUN ALANI -BURAK AKMENEK

ARTIK TABLETLERDEN KAÇIŞ YOK, burası kesin. Nasıl ki bilgisayarların zamanla yaygınlaşması oyun oynama şeklimizi değiştirdiyse tabletler ve dokunmatik ekranlı akıllı telefonlar da hayatımıza sızacak. Hatta eminim ki bizim gibi birçok sıkı oyuncuyu Angry Birds gibi önce bu kadar bağımlısı olacağımızı tahmin edemeyeceğimiz, bize son derece aptalca gelen ama bir yandan da elimizden bırakamayacağımız oyunlarla tanıştıracak. Oyunun yanı sıra korkunç uygulama sayısı ve bu güçlü aletlerin son derece kolayca taşınabilmesi sayesinde hayatımıza da gireceğinden hiç şüphem yok. Mesela ben cep telefonumdan trafik durumuna ve hava durumuna bakmadan evden çıkmaz oldum. Neyse bu başka bir yazının konusu. Gelelim Lenovo ThinkPad tablete.

AKSESUARSIZ DÜŞÜNEMİYORUM

Lenovo tablet elime sert kapaklı klavyesiyle beraber geldi. Tableti hep bu aksesuarla kullandığımdan dolayı incelemesini yazarken tableti ondan ayrı düşünemez oldum. Çünkü bu Türkçe QWERTY klavye sayesinde not almak ve elektronik posta cevaplamak gibi hızlı yazı yazmanızı gerektiren işleri çok kolayca yapabiliyorsunuz. Tabletle beraber bir kalemcik ve haliyle el yazısını tanıyarak not almanızı sağlayan uygulamalar da geliyor ama klavye işi çok kolaylaştırıyor. Klavyenin temel işlevi ve ortasındaki iz topu dışında bir özelliği yok. Koruma kabının içerisindeki USB yuvasına tableti enlemesine oturtuyorsunuz, o kadar. İkinci bir pil, USB hub, vb. özellikleri olmadığından ağırlık veya kalınlık gibi dezavantajlara sahip değil. Lenovo ThinkPad, 10.1 inç LCD ekranı ve NVIDIA Tegra 2 çift çekirdekli ARM işlemcisiyle güçlü bir ürün. 1280x800 çözünülürlüğü var. 3G desteğine de sahip. Dünyanın en güçlü tableti değil, ama anladığım kadarıyla Lenovo'nun amacı daha çok kullanımı en uygun tabletlerden birisini yaratmak olmuş. Böyle bir tablette herhangi bir oyunun sistemi kastırması mümkün değil.

Tabletin üzerinde USB 2.0 dışında bir mikro USB ve mini HDMI bağlantı yuvaları mevcut. Yani bu aleti televizyonunuza bağlayıp HD film oynatıcısına dönüştürebilirsiniz. İşletim sistemi Android 3.1 versiyonu. Tabletle ilgili tek derdim 715g'lık ağırlığı oldu. Yani uzun süre elinizde tutup kullanmaya kalkarsanız haliyle yoruluyorsunuz. Ben oyun oynarken ve film seyrederken yoruldum. Özellikle uzun süre ekrana dokunmadan duracaksanız tableti sabitlemek gerekiyor. Ekranı ise korkunç parmak izi tutuyor.

Tabletle ilgili hoşuma giden bir başka özellikse ekranın otomatikman çevrilmesini tek dokunuşla kapatabildiğiniz tuş oldu. Ses tuşlarıysa her an yanlışlıkla basmanıza sebebiyet verecek kadar el altında.

Lenovo Thinkpad tablet aklımı başımdan aldı mı? Hayır, tablette kalemcik ve klavye aksesuarı dışında öyle çok büyük fark yaratacak bir şey göremedim. Bir de içerisinde Lenovo'nun kendi uygulama mağazası var. Android Market'ten farklı olarak buradan da birçok uygulamaya ulaşabilirsiniz. Peki bu tableti kötü mü yapar? Hayır ama rakiplerinin arasından sıyrılacak kadar göze batan bir ürün olduğunu söylemek pek mümkün değil.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Klavye aksesuarı, fazladan tuşlar
Eksiler: Ağır, ses tuşları el altında.
Üretici: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Lenovo www.lenovo.com.tr
Fiyat: 725$ + KDV



Sony Nasne

PS3 KILIKLI MEDYA KUTUSU

Sony, Japonya'da Temmuz ayında 200$ civarı bir fiyatla satışa sunacağı kablosuz medya kutusu Nasne'yi tanıttı. 500GB'lık depolama alanı bulunan cihaz ile canlı televizyon yayınını kaydedebilir ya da Torne yazılımına sahip bir PlayStation 3'e, PlayStation Vita'ya, Sony Tablet bilgisayara, Xperia modellerine veya Vaio'ya aktarabilirsiniz. Hem TV hem de uydu alıcısına bağlanabilen kutu, 1.5 yazılım güncellemesiyle birlikte DLNA özelliğiyle önceden kaydedilmiş yayınları da destekleyen cihazlara aktarabilecek. PlayStation 3'e dört adede kadar cihaz bağlayabilmemizi de sağlayacak olan Nasne, Sony'nin tüm cihazlarını birleştirme yönünde atacağı adımlardan sadece biri olarak görülebilir. Ama Türkiye'de görülemez, orası ayrı (bu konuda artık konuşmak istemiyorum).



Windows 8 Sürümleri

Microsoft, geçtiğimiz ayın ortalarında Windows 8 sürümlerini tanıttı. Buna göre yeni işletim sistemi, Home Premium, Pro, Enterprise ve RT isimleriyle kullanıcıların beğenisine sunulacak. İlk üç sürümü x86 ve x64 tabanlı bilgisayarlar için geliştirilen yeni Windows'un "RT" sürümününse ARM platformu kullanan tabletlerde önyüklemeli olarak geleceği açıklandı. Windows 7 gibi tonla farklı sürümle gelmeyerek kullanıcılar arasında oluşan kafa karışıklığını ortadan kaldıran Windows 8, tablet kullanımı için optimize edilen "RT" sürümüyle de sorunsuz ve keyifli bir kullanım sunacak.



Turkcell'den 4G LTE Denemesi

Türkiye'nin önde gelen GSM operatörlerinden Turkcell, Ericsson ile birlikte BTK'dan aldığı izinle, Kartal-Maltepe arasında hareket halinde 4G LTE bağlantı hızını test etti. 3,3 km'lik güzergâh boyunca Turkcell istasyonlarına entegre edilen LTE istasyonlarıyla yapılan test esnasında, aynı anda bir HD video indirilmiş, bir başka HD video internete yüklenmiş, bir diğer HD video akışı da kesintisiz olarak sağlanmış (diğer HD video da "Hani bana hani bana?" demiş). Sonuç olarak Turkcell'e göre oldukça başarılı bir test gerçekleşmiş. Tüm bunlar iyi hoş da, 4G LTE bağlantısı ne zaman kullanılmaya başlanacak ve yaygınlaşacak? Yakın zamanda olmayacağı kesin. 3G'den bile tam randımanlı olarak yararlanılamayan bir ülkede yaşadığımızdan, 4G LTE'ye daha çook uzun zaman var gibi görünüyor.

Epson WP-4545

EPSON'DAN HER DERDE DEVA BİR YAZICI -ATILAY AŞKALE

OYUNGEZER OFİSİNE adım atar atmaz, Burak Usta telaşlı bir şekilde, "İşte yeni görevin bu, bu yazıcıyı bugün acilen incelememiz lazım" dedi. Ben neye uğradığımı anlayamazken, kutuyu kucağımda buluverdim. En büyük şansım, yazıcının kağıdı ve kartuşunun hazır halde olmasıydı. Yani benden önce birileri yazıcıyı benim için kullanıma hazır hale getirmişti. Bana tek kalan kağıt tepsisiyle yazıcıyı birbirine kavuşturmak oldu. Artık mutlu olduklarına göre teknik özelliklerine geçmeye başlayabiliriz.

LCD EKRANINA BAYILDIM

Baskı, tarama, fotokopi, faks özelliğine sahip yazıcıda, 580 adet A4 kağıdı çift kağıt tepsisine yerleştirebiliyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi iki tepsiyi bitirmek bayağı zamanınızı alacaktır. 4800x1200dpi'a kadar yüksek bir baskı çözünürlüğü sunan yazıcı Wi-Fi kablosuz bağlantısı sayesinde yerel ağdaki tüm bilgisayarlardan baskı alınabilmesine olanak sağlıyor. Yani kabloyla uğraşmanıza gerek kalmıyor. Zaten isteseniz de uğraşamazsınız çünkü kutusundan USB kablosu da çıkmıyor. Yaptığımız testlerde de en ufak bir kağıt sıkışma olayı yaşamadık ki bildiğiniz gibi bu, yazıcılarda başa en çok gelen derttir. Epson, A4 ebatında 1200x1400dpi'a kadar tarama yapabiliyor. LCD dokunmatik paneli 3,5 inç TFT dokunmatik renkli ekrana sahip ve açıkçası çok hoşumuza gitti. Özellikle Türkçe menüsünün olması da yabancı dil sıkıntısı olanlara ilaç gibi gelecektir. Dokunmatik LCD panelin ekranı parlak, yazılar net okunuyor ve tepki süresi oldukça tatmin edici. USB 2.0 girişinin olması da bir diğer özelliği. Bu sayede USB belleklerden fotoğraf veya belgelerinizi anında basabilir ya da dijital fotoğraf makinenizi USB girişinden kabloyla yazıcınıza bağlayabilirsiniz.

TEST ETTİK

Ustamla beraber yazıcının başına geçtik. Yazıcıyı renkli ve renksiz baskıda, bilgisayardan yazdır tuşuna basar basmaz kronometreyi çalıştırıp test ettik. A4 siyah-beyaz baskıda ilk çıktıyı 4,5 saniyede aldık. Bir dakikada 26 adet tamamı dolu A4 Word belgesini bastırabildik. Arkalı önlü 3 sayfayı da 20 saniyede bastık. Renklideyse 1600x1200 boyutundaki resmi 1 dakika 40 saniyede basabildik. Renkli baskıda renkler bariz soluktu, sonuçta kullandığımız kağıt da önemliydi ama bu yazıcının ofis işlerinde kullanılacağını ve bir fotoğraf yazıcısı olmadığını da unutmamak gerek. Baskı alırken rakiplerine nazaran daha gürültülü çalıştığını söylemek zor. Evet, ilk testimi kazasız belasız şekilde atlattığıma göre, artık dinlenebilirim.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Kağıt kapasitesi yüksek, kağıt sıkıştırmıyor.
Eksiler: Renkli baskıda zayıf.
Üretici: Epson www.epson.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyat: 333,33 Euro + KDV



DEMİR LEBLEBİ

Micro Piezo Teknolojisinin Sırrı

Epson mürekkep püskürtmeli yazıcısının içinde yer alan Micro Piezo teknolojisi, global anlamda ilk kez 1993 yılında piyasaya çıktı. Micro Piezo, üstün baskı kalitesi sağlamak amacıyla geliştirildi.

Düşük Titreşimli Menisküs Kontrol teknolojisiyle birlikte her bir püskürtücü, içindeki her mürekkep damlasını kontrollü biçimde kullanmayı amaçlıyor.

Baskı kafası; mürekkep damlalarını yüzey üzerine, piezoelektrik elemanlarına elektrik akımı uygulayarak püskürtür. Diğer yazıcılardan farklı olmasını sağlayan özelliği; mürekkebi ısıtmak yerine mürekkep damlalarını iterek piezoelektrik elemanlarını etkisiz hale getirir. Ayrıca bu teknolojiyi ısıya duyarlı sıvı maddeleri püskürtmek için de kullanma imkânı sağlanmış olur.

Micro Piezo teknolojisi geniş bir kullanım alanında esnek çalışma yeteneğine sahiptir. Farklı kağıtlar üzerinde üstün renkli ve siyah-beyaz baskıya ek olarak, çeşitli sanayi uygulamalarında da kullanılabilir. Buna kumaş baskı, renk filtreli kumaş baskı ve elektronik devre kartlarına uygulanan desenler de dahil edilebilir.

OYUNGEZER EDİTÖRLERİYLE ÇILGIN BİR PARTİYE HAZIR MISIN?

NVIDIA grafik işlemcisiyle donatılmış MSI G serisi dizüstü bilgisayarlarından birisine sahip olan sen şanslı oyuncu...

http://oyungezer.com.tr/parti adresindeki formu doldur ve gönder. Partiye katılacak 16 şanslı oyuncudan birisi de sen ol!

İster kendini eğlenceye ver, ister bilgisayarını yanına al ve turnuvaya katılıp süper hediyelerden birisini kap.

Haziran ayında Oyungezer ofisinde yapılacak olan parti birkaç tık ötede seni bekliyor.

NVIDIA grafik işlemcisiyle donatılmış MSI G serisi dizüstü bilgisayarına sahip olmanın avantajını yakala!

Hemen katıl!

NOTEBOOK'UNU KAP DA GEL!

Oyungezer editörleriyle çılgın bir partiye hazır mısın?

NVIDIA grafik işlemcisiyle donatılmış MSI G serisi dizüstü bilgisayarlarından birisine sahip olan sen şanslı oyuncu!

Hemen aşağıdaki formu doldur , dizüstü bilgisayarınla beraber çektiğin bir fotoğrafını ekle ve gönder. Partiye katılacak 16 şanslı oyuncudan birisi de sen ol!
İster kendini eğlenceye ver ister bilgisayarını yanına al ve turnuvaya katıl.
Haziran ayında Oyungezer ofisinde yapılacak olan parti bir kaç tık ötede seni bekliyor.

Hemen katıl! | KOŞULLAR

GAMING G SERIES

msi

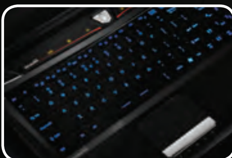
BAŞVURU FORMU

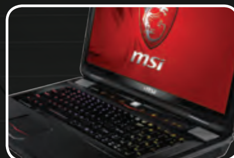
AD SOYAD
CEP TELEFONU
E-POSTA
SERİ NUMARASI
FOTOĞRAF — YÜKLE

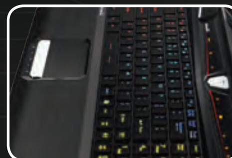
GÖNDER

NVIDIA GEFORCE

msi



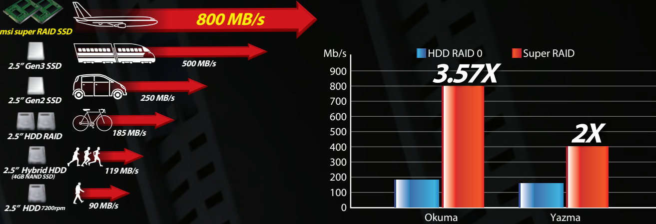



MSI GT70 ve MSI GT60, TÜM AYRINTILARIYLA OYUNCULAR İÇİN TASARLANDI

MSI, Windows® 7 ürününü önerir.

2 SSD ile RAID 0'lı süper RAID sana 800MB/s aktarım hızı getiriyor!

2 SSM mSATA RAIDo tasarımı yani bir dizüstünde iki SSD ile mSATA RAID 0 kurulumu dünyada ilk defa MSI tarafından kullanılıyor. Aynı dizüstünün içerisine iki adet mSATA SSD ve bir adet sabit disk kurularak okuma ve yazma hızınızın artırılmasına karşın bilgisayarın boyutunu büyütmeye gerek yok.



EN İYİ PERFORMANS İÇİN İLK VE TEK SEÇENEK!

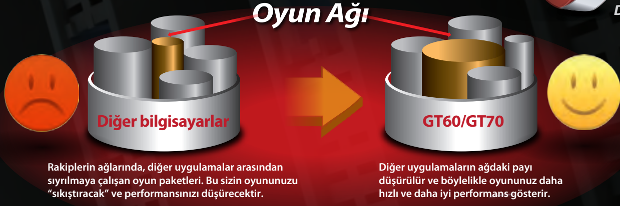
- Orijinal Windows® 7 Home Premium işletim sistemi
- 3. Nesil Intel® Core™ i7 İşlemci ile yüksek performans
- NVIDIA® GeForce GTX 670M ekran kartı (3GB GDDR5)
- 17.3" (GT70) / 15.6" (GT60) Full HD Anti-Glare Ekran
- Super RAID 2xSSD ile saniyede 800 MB depolama hızı
- Bigfoot Gaming LAN ile online oyunlarda hızlı tepki
- SteelSeries renkli arka aydınlatmalı klavye
- Özel TDE teknolojisiyle tek düğme ile overclock
- Dynaudio ses sistemi - Audio boost ses

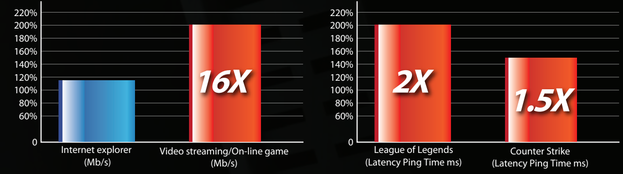


İnternetten Oyun Oynarken Önceliklendirme - Öncü Sen Ol

MSI, Big foot Gaming LAN (Killer Gaming Networking)- Killer™ E2200 akıllı ağ teknolojisini GT60/GT70 dizüstü bilgisayarlarında ilk defa sunuyor. Böylece inanılmaz ağ hızlarına erişilebiliyor. İleri Oyun Algılama Teknolojisi sayesinde oyunla ilgili paketler otomatik olarak algılanarak önceliklendiriliyor ve böylece işlem hızlanıyor. Bu teknoloji, takılan donanımlara veya laga giren karakterlere karşı en büyük silahınız. İster FPS ister MMO oynayın, rakiplerinize karşı büyük bir avantaj yakalayacaksınız.

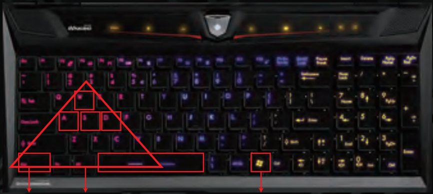






Yalnızca Oyuncular İçin Tasarlanmış Bir Klavye

Özel tuş dizilimi ve altın üçgen tasarımı ile çok daha hızlı ve uzun süre kullanabileceğiniz rakipsiz bir klavye.



Oyuncuların en sık kullandığı tuşlar büyütülmüş.

Start tuşunun yeri değiştirilmiş.

Sapasağlam!

MSI her tuşu tek tek sağlamlık testinden geçirdi. Oyuncular yerinden oynayan, zayıf tuşlarla uğraşmayacaklar.

Çoklu Tuş Komut Algılaması

MSI'ın oyuncu klavyeleri aynı anda basılan birden çok tuştan gelen komutları algılayarak oyuncuya çok daha hızlı hareket etme imkanı tanır.

Keyboard by steelseries

Tertemiz ses performansı için ideal donanım ve yazılım birleşimi

En üst seviye ses performansı isteyen sıkı oyuncular için GT60/GT70 tek ve en iyi çözümü sunar!

MSI Audio Boost tasarımı ses çıkışını %30 oranında artırır. Altın kaplama ses çıkışı ses aktarımını dengeler. Aynı zamanda optimize edilmiş AMP (Audio Power Amplifier) teknolojisi ile güçlendirerek ses bozulmasını ve gürültüyü en alt seviyeye indirir ve böylelikle kulaklık performansını güçlendirir.



MSI GT60/GT70 ve NVIDIA OPTIMUS

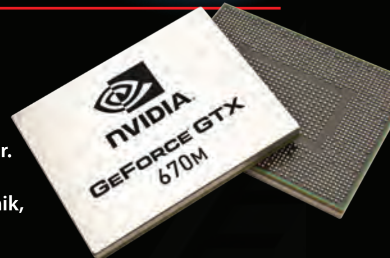
MÜKEMMEL PİL ÖMRÜ VE MÜKEMMEL PERFORMANS

MSI GT60/GT70, NVIDIA® Optimus™ teknolojisine sahiptir. NVIDIA® Optimus™ dizüstü bilgisayarınızı akıllı bir şekilde optimize ederek daha uzun süre oyun oynayabilmeniz ve hatta çalışabilmeniz için pil ömrünü uzatır ve böylece gereksinim duyduğunuz olağanüstü grafik performansını sunar. Üstelik bu teknoloji için bilgisayarınızda hiç bir ayar yapmanıza gerek yoktur. Herşey otomatik olarak gerçekleşir. Böylelikle daha uzun süre eğlenebilir ve dizüstü bilgisayarınızdan en yüksek performansı elde edebilirsiniz. NVIDIA siz oyuncular için düşünür. Size tek kalan oyununuza devam etmektir.



NVIDIA GeForce GTX 670M

PERFORMANSIYLA GÜCÜ HİSSEDİN



MSI GT60/GT70 dizüstü bilgisayarlarında NVIDIA'nın üstün teknolojileri bulunmaktadır. Dünyanın bir numaralı 3D teknolojisi olan NVIDIA 3D Vision deneyimini yaşayın. Dinamik, etkileşimli ortamlar ile oyunları hayata geçiren NVIDIA PhysX teknolojisi ile farkı hissedin. NVIDIA® SLI® teknolojisi, iki GTX grafik işlemcisiyle size oyunlarda iki kat yüksek performans sağlar. NVIDIA® CUDA™ teknolojisi ile dünyadaki en yüksek grafik performansını MSI GT60/GT70'te bulabilirsiniz.

Powered by



www.nvidia.com.tr | http://tr.msi.com

Sony Xperia S

SONY'NİN ERICSSON'DAN OLAN İLK BEBEĞİ -BURAK AKMENEK

SONY'DEN OLAN ERICSSON'DAN DOĞAN Sony Xperia S karşınızda. İki firmanın Sony adı altında gerçekleştirdiği evliliğin ilk mevyesi olan Xperia S, Organize Sanayi'de bir hafta kadar kaldı. Bu sürede hem testlere tabi tuttuk hem de bizzat kullandık. Testlerde göremeyeceğimiz bazı şeyleri özellikle günlük hayatta yaşayarak fark ettik.

Sony Xperia S, 4.3" büyüklüğünde ve arkadan aydınlatmalı bir LCD ekrana sahip. 1280x720 çözünülürlüklü kapasitif ekran çizilmelere karşı dayanıklı. Telefonun altında bulunan beyaz çizgi Android'in tipik ikonlarını içeriyor ama ilk kullanımda akıl karıştırıyor. Çünkü kullanmak için bu ikonlara basmaya çalışıyorsunuz. Oysa basılacak yer bu ikonlar değil ikonların hemen üstünde bulunan gümüş renkli noktalar. Telefonun üzerinde mini HDMI ve ara kabloyla kullanılabilecek bir USB çıkışı bulunuyor. Bellek girişini ne kadar ararsanız arayın bulamayacaksınız çünkü yok! Telefon 16GB ve 32GB'lık iki model olarak satılıyor. Bu durumda 32GB'lığı tercih edeceğinizi düşünüyorum. Ayrıca pili de kullanıcı tarafından kolayca sökülemiyor, servise gitmeniz gerek. Arka kapak, özellikle telefonunuzu sıkışık bir yerden çıkartacaksanız kolaylıkla elinizde kalabiliyor. Yani telefon tasarım bakımından bence sınıfta kalıyor. Tüm bunlara rağmen geniş ve kaliteli ekranından gözününü alamıyorsunuz. 342 ppi piksel yoğunluğu görüntü kalitesini ön plana çıkarıyor. Kaliteyi LED flaşlı 12 MP'lik kamerasıyla yaptığınız HD çekimlerde daha iyi fark edebiliyorsunuz. Aynı keyfi telefonun üzerindeki güçlü hoparlörler de veriyor. Telefonun gücü 1.5 GHz'lik Qualcomm Snapdragon işlemcisinden ve 1GB RAM'inden geliyor. Açıkçası üst üste istediğiniz kadar uygulama açıp internette gezebilirsiniz. Pil ömrü normal kullanımda 15 saate kadar gidebiliyor. Son olarak NFC'den de bahsedelim. Telefonun haricinde satın alabileceğiniz yuvarlak etiketleri telefona yaklaştırdığınızda o etikete tanımlamış olduğunuz üç ardışık komutu telefonunuzun arka arkaya işleme koymasını sağlayabilyorsunuz. Yani eve girdiğinizde telefona bluetooth'u aç, müzik setime bağlan ve telefonumdaki müziği aç diyebiliyorsunuz ve bunun için telefonunuzu girişteki etikete yaklaştırmanız yeterli oluyor.

Sony Xperia S, iyi bir multimedya telefonu ama tasarımı kesinlikle daha iyi olabilirmiş.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Mükemmel ses ve görüntü kalitesi, uzun pil ömrü, yüksek performans
Eksiler: Belleği yükseltilemiyor, arka kapak kolaylıkla yerinden çıkabiliyor.
Üretici: Sony www.sony.com.tr
İthalat: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: 1355 TL +KDV



TX Shocker

BU FİYATLA RAKİPSİZ -ATILAY AŞKALE

İLK OFİSE GELİŞİMDEKİ hızlı başlangıcı yazıcı ile yapmıştım. Kendisi epey ağırdı, kutudan çıkarıp yerine yerleştirmekte bizi epey zorlamıştı. Sonraki gün anakartla haşır neşir oldum. Şimdi de elimde bir gamepad var! Her gün yeni bir heyecan her gün bir macera. Tabii ki ben de, inceleme bahanesiyle, kendimi oyunlara kaptırdım. Bir de baktım ki kulaklarımda bir acı. Meğersem ustam asılmış, ben kendimi kaptırmışım, acıyı sonradan fark ettim. Usta dedi yazı nerde, dedim ustam aman! Ben daha oyun oynacaktım ama.

Test için tabii ki oyun oynadık. TX Shocker'ı test sistemizde test ettik. Özellikle 2 saat kesintisiz oyun oynadım. Kullandığımız oyunlardan biri, futbol oyunu FIFA 11, diğeri de araba yarışı oyunu Need for Speed: Hot Pursuit'ti. Gamepad'i bilgisayarımıza bağladığımız da gamepad'i görüyor, lakin oyunlara direkt tanıtamıyorduk. Bunun için yapmanız gereken, kutudan çıkan yazılım CD'sini bilgisayarınıza kurmak.

Kurduktan sonra tuşları oyun içinden ayarlayabiliyoruz. FIFA ve NFS'de gamepad'i seçip tek tek tuşları ayarladım. Titreşim destekli oyunlarda her türlü çarpışma, yoldan çıkma, kaza gibi durumlarda, titreşim motoru epey güçlü çıktı. Zaten titreşimini gamepad'in masaüstündeki kısayol yazılımına tıklayıp ayarlayabiliyorsunuz.



Yaptığım testlerde gamepad elime çok iyi oturdu. Uzun süre kullanmama karşın kayma, terleme olayı yaşamadım. Analog kontrolcüsü sağlam, tuşlar fazla ses çıkartmıyor, konumları gayet uygun. Özetle bu fiyata bu kadar iyi bir ürün beklemiyordum. Ben elimdekini geri göndermemeye karar verdim. Ne de olsa World of Planes çıktığında böyle bir alete kesinlikle ihtiyacım olacak. Usta, TX Shocker'ı vermem, çekiştirip durma lütfen!





İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Masaüstü ve konsollarla uyumluluğu, fiyatı
Eksiler: Konsollarda titreşim özelliğini desteklememesi
Üretici: Akortek Bilişim www.akortek.com.tr
Dağıtıcı: Teknobiyotik www.teknobiyotik.com
Fiyat: 7$ + KDV

Audi'den Yapay Motor Sesi

AMAÇ YAYA GÜVENLİĞİ

Elektrikli ve buna paralel oldukça sessiz çalışan e-tron otomobil ailesi araçları için Audi, yapay motor sesi üreten bir sistem geliştiriyor. Otomobil firmalarının, uzun zaman süresince motor sesini en aza indirgeme çalışmalarından sonra böylesi bir haber kulağa garip gelebilir ilk başta. Gerçi Ingolstadt şehrinde bulunan laboratuarda müzisyenlerle çalışan Audi mühendislerinin, bunu yaparken geçerli bir sebebi var: Yaya güvenliği. Fısır fısır, sessizce geçip giden arabaların, dikkatsiz ya da işitme sorunu yaşayan yayalar için tehlikeli olacağı düşüncesi. Görüldüğü üzere oldukça mantıklı bir gerekçeyle geliştirilen sistem, ürettiği motor sesini devir gücüne, aracın yüküne ve hızına göre 9Watt ile 40Watt arası güçle dışarı veriyor. Yaya güvenliği haricinde özellikle elektrikli spor otomobilleri düşününce, diğer firmaların da benzeri sistem geliştirmeleri olası. Audi bazında düşünürsek, elektrikli ama süper sessiz bir R8'i kullanmak ne kadar zevkli olabilirdi ki zaten?



MSI Z77A-GD55\Z75A-GD55



Z77'YSE KÖKLE VOLTAJI -BURAK AKMENEK

EĞER OLAN BİTENİ takip ediyorsanız Z77'lerin Z68 çipsetlerin bir üst modeli olduğunu ve Intel Sandy Bridge uyumlu LGA 1155 yuvasına sahip olmalarına karşın aslında 22nm Ivy Bridge işlemcileri için üretildiklerini biliyorsunuzdur. Yani X79'lar gibi üst seviye ve farklı bir işlemci yuvasına sahip anakartlar olmaktan çok fiyat olarak daha ulaşılabilir fakat performanslı anakartlar olduklarını da bilirsiniz. Yani çoğumuz sistemimizi güncellerken X79'a değil Z77'lere yöneleceğiz çünkü paramız bunlara yetecek. Ayrıca Z77'ler hız aşırtmaya uygun kartlar olduklarından bunlardan bir tane edinip makul bir aralıkta hız aşırtma yaptıktan sonra iyi bir soğutucuyla tepe tepe kullanacağız.

TEMBEL ADAMIN GÜNLÜĞÜ

Z77'ler aslında Z68'lere göre çok ahım şahım özelliklere sahip değiller. USB 3.0 desteği ve PCIe 3.0'ın gelmesi tabii ki büyük yenlikler ama USB 3.0 referans Z68 anakartlarında olmamasına karşın bildiğiniz gibi Marvell kontrolcüleri sayesinde halledilmişti. Şu durumda PCIe 3.0 desteği karttaki en büyük yeniliklerden birisi olarak görünüyor. 3.0'ın performansı 2.0'ın neredeyse iki katı ki bu da grafik kartına daha geniş bir veri yolu sunulması anlamına geliyor. Geri kalan özellikler bir kart üreticinden diğerine göre değişiyor. Bakalım MSI kendi Z77'sinde neler yapmış?

Öncelikle kartın üzerinde 4 bellek, biri 3.0 olmak üzere 3 adet PCIe x16 ve 3 adet PCIe x1 yuvası bulunuyor. Ayrıca açık sistemler için de faydalı olan açma-kapama, reset ve hız aşırtma tuşları da kartın üzerine yerleştirilmiş. Hız aşırtma tuşu kullanıldığında sistem otomatik olarak 4.2 GHz'e çıkartılıyor. 4 adet SATA 2 (3Gbs) yuvasının yanında 2 adet SATA 3 (6Gbs) yuvası olduğunu da belirteyim. Zaten SATA 3 yuvalarının hemen üstüne konumlandırılmış bir etiket SSD'nizi buraya takın da sistemin performansını bir görün diye sizi yönlendiriyor. Anakartın üzerinde toplamda 14 adet USB çıkışı var ama arka tarafında 2'si USB 3.0 olmak üzere toplam 6 adet USB yuvası olması ve kutunun içerisinden takılabilir USB aksesuarının çıkmaması biraz hayal kırıklığı yaşatıyor. Sanırım bol aksesuar MSI'ın biraz daha üst seviye kartlarına saklanmış. Buna karşın arka tarafta birer HDMI, VGA ve DVI yuvası bulunuyor.

Gelelim anakartın en güzel yerine. Kart hız aşırtmaya oldukça açık. Zaten tek tuşla 4.2'ye çıkarken hiç ince ayarla boğuşmadan 4.5'e kadar kastırabildim. Sağlam soğutucum sağ olsun. Anakart, işlemci PWM 115 dereceye geldiğinde LED yakarak sizi uyarıyor, 130'u geçince de sistemi kapatıp anakartın yanmasını önlüyor. Bu açıdan içim rahat bir şekilde test edebildim. Hem kullanması kolay ve ayrıntıya inmeye izin veren BIOS'u hem de diğer özellikleriyle MSI'ın Z77'si ödül almayı hak etti.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: 3'lü SLI yapılabiliyor, hız aşırtmaya açık. PCIe 3.0, USB 3.0 ve SATA 3 desteği var.
Eksiler: Kutu içeriği biraz daha zengin olabilirmiş.
Üretici: MSI www.msi.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 206$ + KDV



Project Glass



GOOGLE GÖZLÜK YAPARSA...
Google'ın henüz prototip aşamasında olan akıllı gözlüğü Project Glass'ın ilk videosu geçtiğimiz ayın başında yayınlandı. Nokia Labs ve Apple'ın en iyi mühendislerini bünyesine katarak başlattığı bu projeyle Google, akıllı telefonların ipini çekecek gibi görünüyor. Zira Project Glass ile, bir akıllı telefonla yapacağınız hemen her şeyi yapabileceğiz (hem de sadece konuşarak). Arkadaşlarımızla sesli ve yazılı iletişim kurmak, resim çekmek, çekilen resimleri Google+'ta paylaşmak, GPS kullanmak, hatırlatmalar, hava durumu, görüntülü konuşma, canlı görüntü paylaşımı... Bunlar sadece videoda bize gösterilen özellikler. Tamamen sesli kontrol edilebilen gözlüğün videosunu şu linkten izleyebilirsiniz: http://bit.ly/HhYI0J

Zotac GTX 680

DÜNYANIN EN HIZLI EKRAN KARTI -BURAK AKMENEK



GEÇEN AY AMD'NİN 7970'ini incelerken son anda gelen haberler neticesinde incelemenin sonuna NVIDIA'nın GTX 680'le AMD'yi geçtiğini ve AMD'nin eğer fiyat kırmazsa işinin zor olduğunu yazmıştım. Haliyle baskıdan önce elime bir 680 geçmediğinden bir rakam vermemiştim. Malum, bizim test makinesine girmeyen bir kartla ilgili rakamsal veri veremem, görmediğimi yazamam. Şimdi elimde NVIDIA'nın en yakın ortaklarından Zotac'ın 680'i var ve rakamlar konuşuyor. NVIDIA, 680 ile Kepler mimarisini kullanıyor. Bu kart da ATI 7970 gibi 28nm. İşlemci frekansı 1006 MHz ve 2GB'lık DDR5 belleklerin saat hızı ise 6008 MHz. Üzerinde 3,54 milyar taransistör bulunan kart iki adet 6'lık güç girişinden destek alıyor. Üzerinde ise 2 adet DVI, 1 adet DisplayPort ve 1 adet HDMI çıkışı var. 1536 adet CUDA çekirdeği ise bu kartın asıl gücü. Hemen söyleyeyim bu kadar çıkış sayesinde bu tek GPU'luk kart 4 adet monitör desteği sunuyor. Bu 4 adet monitörden 3'ünde oyun oynayabilirken birini de bilgi ekranı olarak kullanabilirsiniz ya da internette dolaşabilirsiniz. Kartın dış görünüşünde en ilgi çeken kısım 6'lık güç girişlerinin yan yana değil de üst üste takılması. Tırnakları içeriye doğru bakan bu girişlerin rahat sökülebilmesi için birisi daha önde duruyor. PCIe 3.0 destekli kartın biz oyuncular için en önemli özelliklerinden birisi de GPU Boost. Yani kart yük altına girdiğinde kendini otomatikman hız aşırtma moduna alıyor. Böylelikle üstündeki yükü taşıyabiliyor. Karta siz hız aşırtma yapmış olsanız bile gerektiğinde GPU Boost işin içine girerek kartı daha da zorlayabiliyor.

GELELİM MERAK EDİLEN KISMA
Kepler ve CUDA üzerine ayrı bir makale yazılacak konular olduğundan ayrıntısına bu yazıda girmiyorum. Ama iş performansa geldiğinde ZOTAC 680'in AMD'nin referans tasarımlı 7970'ine göre %20 daha iyi performans verdiğini söyleyebilirim. Lakin bunu ben söylemiyorum. 1920x1080 çözünülürlükte extreme ayarlarda 3D Mark Pro Benchmark'ı söylüyor. Tabii ki bu testi DX11'de yaptığımı söylememe gerek yok herhalde. Bu performans farkında sonra Shogun 2'de teste kalktığımda işler birdenbire değişti! Çünkü AMD 7970, ZOTAC GTX680'e 10 FPS fark attı. Yani AMD, NVIDIA'yı geçti. Sonra BF3 ve Batman Arkham Asylum'da 680, 10 FPS farkla liderliği yeniden aldı. Crysis 2 vs. derken konu netleşti. Evet, ZOTAC ve haliyle NVIDIA 680, AMD'ye fark atıyor. Hele hele fizik destekli oyunlarda bu fark tartışılmaz. Fakat NVIDIA'nın bu farkını tamamen ortaya koyması için yeni sürücülerini çıkartması gerekiyor. Aksi takdirde uygun fiyat avantajıyla AMD'nin ekmeğine yağ sürecektir. Güç tüketiminde sistem üzerinde yük yokken 680'in 7970'e göre bir üstünlüğü yok ve yük altına ise fark çok büyük değil. Aynı farkı ses konusunda da söyleyebilirim.

ZOTAC üzerinden NVIDIA-AMD karşılaştırmasına girdim çünkü sağ olsun bu ay ZOTAC'ın desteğiyle NVIDIA'nın 680'ini sizler için inceleyebildim. ZOTAC'la beraber kartın içerisinden Assassin's Creed'in 3'lü oyun paketi çıkıyor ki bu paketin içerisinde Assassin's Creed ve Revelations da var. Oyunların DVD'leri de pakette bulunuyor. Yani sırf CD-keyden oluşan bir paket değil, gayet hoş bir hediye. Son olarak kutuda Trackmania 2 Canyon oyununun 3 günlük deneme sürümü ve DVI-VGA adaptörüyle moleks kablolar için 2 adet 6 pinlik V kablo bağlantı çeviricisi bulunduğunu da ekleyeyim. ZOTAC 680 performans açısından üstün bir kart ve hakkıyla ödülünü alıyor ama asıl gücünü göstermesi için yeni sürücülerini beklememiz gerekecek.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Yüksek performans!
Eksiler: Yok
Üretici: ZOTAC www.zotac.com
İthalat: Denge Bilgisayar www.denge.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 599$ + KDV

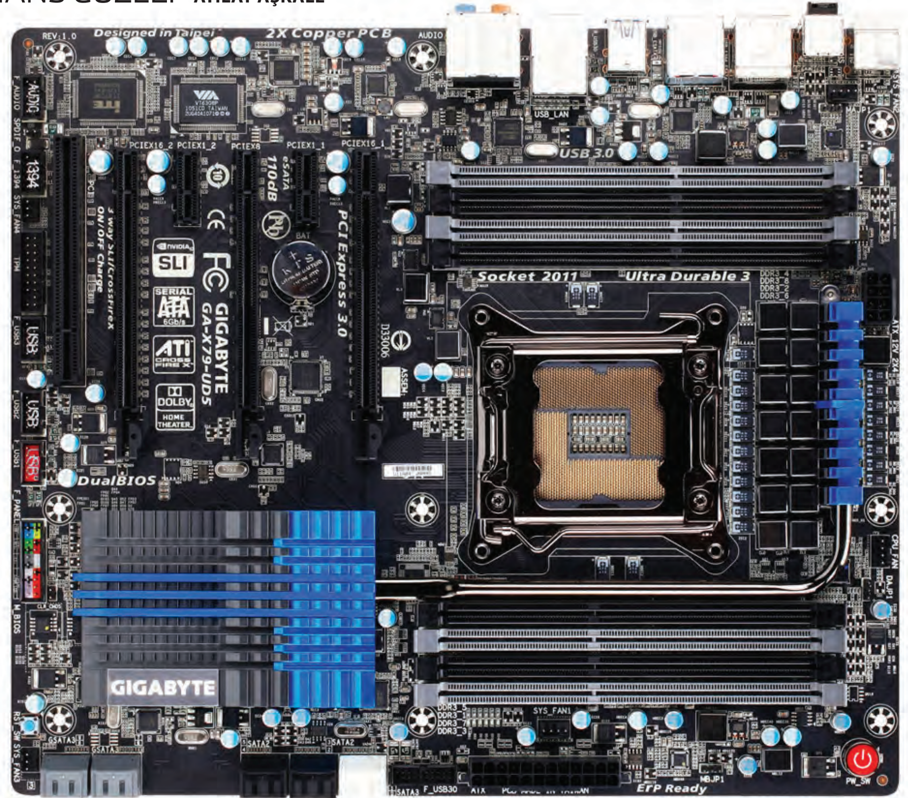
Gigabyte GA-X79-UD5 Anakart

GIGABYTE'TAN FİYAT-PERFORMANS GÜZELİ -ATILAY AŞKALE

GIGABYTE'IN OYUNCULARA YÖNELİK olarak tasarladığı, GA-X79-UD5 modeli üst seviye performansı ve uygun fiyatıyla oyuncuları cezbedeceğe benziyor. Şubat sayısında da, bu anakartın bir üst modeli olan GA-X79-UD7'yi incelemiştik. Hemen hemen GA-X79-UD7 ile aynı özelliklere sahip olan kart, fiyat-performansıyla göz dolduruyor.

AKSESUARIN YANINDA ANAKART

Anakart haliyle LGA 2011 soketine sahip. 8 tane DDR 3 bellek yuvası bulunan anakart, 64GB'a kadar bellek desteği sağlıyor. İşlemci yuvasının sağında ve solunda yer alan bellek yuvalarını, ister Dual Channel (Çift Kanal) yoluyla kullanabileceğiniz gibi tüm bellek yuvalarına da bellek takabilirsiniz. Burada sınır sizsiniz. 3 adet PCIe x16 3.0 yuvasına sahip anakartta, SLI veya Crossfire yapabilmeye imkân sağlıyor.



Anakartta 2 adet PCIe x1 ve 1 adet PCI yuvasının yanı sıra 4 tane SATA 3, 4 tane SATA 2 ve 2 adet eSATA yuvası ile 8 USB 2.0 yuvası ve 2 tane, USB 3.0 yuvası yer alıyor. İşlemci ve bellekler için, tümü yenilenmiş dijital güç kontrolünü üzerinde barındırıyor. 333 teknolojisine sahip anakartta; sonu 3'le biten tüm aygıtları ve donanımları hızlandırma özelliğine sahip. Yani, USB 3.0, USB 3.0 dongle ve SATA 3.0 yuvalarından maksimum performans almamızı sağlıyor.

Anakart üzerinde Japon katı kapasitörler ve ısı boğucu demir alaşımlı bobinler kullanılmış. Bu da sadece performans ile yetinmeyen oyuncuların, hız aşırtma yapabilmesine imkân sağlamış. Böylelikle anakartın kullanım ömrü artmış oluyor. Dolby Surround destekleyen Realtek ALC898 entegre ses çipi, 3D UEFI BIOS, Ultra Durable 3, Bluetooth 4.0, Wi-Fi gibi özellikler de anakartın diğer özellikleri arasında yer alıyor.

Anakart dopdolu bir içeriğe sahip. Öncelikle beraberinde bir PCIe yuvasına takılan bir Wi-Fi kartı ve harici iki adet anten geliyor. Böylelikle ethernet kablosu çekme derdinden kurtuluyorsunuz. SLI ve Crossfire için gerekli olan köprü bağlantıları ile çoklu USB 3.0 yuvası, ekstra SATA kabloları da kutudan çıkan içerikler arasında. Bu anakartla bir taşla iki kuş vurmuş olacaksınız oyungezerler. Özellikle, bu aralar bilgisayar toplayacak olanların uygun fiyat-performans oranı ile aklını çelebilecek bir anakart.

DEMİR LEBLEBİ

PCI Express x16 3.0 Nedir?

Gigabyte'ın yeni nesil PCI Express Gen 3 standartlarını destekleyen anakartlarında bulunan bu özellik ile, üçüncü nesil PCI Express x16 veriyolu ile eskiye oranla iki kat bant genişliği sunmayı amaçlıyor. Gigabyte, G serisi anakartlarında da yer alan bu özellik ile, şimdiden Intel'in Ivy Bridge işlemcileri ve ekran kartları için hazır. Eski PCI Express 2.0 destekli anakartların x16 yuvasında 16 GB/s'lik bir bant genişliği yer almaktaydı. Gigabyte'ın Gen3 serisi anakartları ise 32 GB/s'lik bant genişliği sunarak, günümüzün ve geleceğin grafik kartlarının ihtiyacı olan bant genişliğini rahatlıkla karşılıyor. Dahası geriye uyumlu PCI Express 3.0 yuvalarına takılan, PCI Express 2.0 donanımlarında da performans artışı sağlanıyor.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Dopdolu kutu içeriği, kaliteli malzeme, USB yuvalarının fazlalığı
Eksiler: Az sayıda SATA kablosu
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena arena.com.tr,
Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 355$ +KDV

Symbian Belle'e Office

NOKIA-MICROSOFT İŞBİRLİĞİNİN MEYVELERİ

Nokia ve Microsoft işbirliğinin sadece Windows Phone'lu Nokia'larla sınırlı kalmayacağı, Symbian'ın da bu beraberlikten yararlanacağı açıklanmıştı. Buna paralel olarak Symbian, çeşitli Microsoft servislerini teker teker desteklemeye başladı. Genel kullanıcıların pek işine yaramayacağı ve daha çok iş odaklı olan Microsoft Lynch 2010 Mobile, OneNote, Sharepoint, PowerPoint Broadcaster, Exchange Active Sync, System Centre Configuration Manager ve Document Connection'dan sonra Microsoft ve Nokia, Belle'li telefonlara Word, Excel ve PowerPoint'in de indirmeye sunulduğunu açıkladı. Nokia 701, Nokia 700, Nokia 603, Nokia E7, Nokia X7, Nokia C7, Nokia Oro ve Nokia C6-01 modellerine sahipseniz Nokia Suite kullanarak veya telefonunuzun güncelleştirme menüsünden hemen bu uygulamaları yükleyebilirsiniz. Nokia N8, E6, 500 için daha sonra yayınlanacağı açıklanan Office'in, bir iki haftaya Nokia Mağaza'da da yayınlanacağı açıklanmıştı ben bu haberi girerken (yani oradan da indirebilirsiniz büyük ihtimalle şu anda).



ASRock X79 Extreme6

UZUN ZAMAN SONRA -BURAK AKMENEK

BU ARALAR ORGANİZE SANAYİ'YE uğramayan birçok eski dost yeniden kapımızı çalıyor. Bizde bir değişiklik yok ama nedense çok popüleriz. Şikayet etmiyoruz haliyle. ASRock X79 kapıyı diğerlerinden biraz farklı çaldı. Mübarek kapıya tıkladığında biz koç başıyla vuruluyor zannettik. Çünkü kendisi biraz ağır bir silah kıvamında.

Bir X79 olmasının getirdiği LGA 2011 soket uyumluluğunun yanı sıra kartın değerini artıran başka bir özelliğiyse kutunun içerisinden Game Blaster adlı bir ses ve ethernet kartının çıkması. Evet ses kartı Creative ama kart aynı zamanda bir ethernet girişine sahip. PCI yuvasına taktığınız zaman anakartın 3'lü SLI özelliğinden feragat etmeniz gerekiyor. Yani ya ses kartı ya 3 GPU. Artık tercih ve bütçe size kalmış. Oldukça geniş tasarımlı kartın 8 adet bellek yuvası bulunuyor. Bu ferah tasarım birden fazla ekran kartının kullanımını oldukça kolaylaştırıyor. Kartın üzerinde kolayca ulaşılabilecek açma-kapatma ve reset tuşları da bulunuyor. Tamamen Japon malı altın kaplama katı kapasitörlerden oluşan anakart bu sayede daha iyi bir performans ve uzun kullanım ömrü sunuyor. ASRock'ın XFast RAM, XFast LAN ve XFast USB isimli, program açılışlarını hızlandıran, internet hızını artıran ve USB aktarım hızını 5 katına kadar çıkartan teknojileri var. Mesela RAM'i bir sanal disk gibi kullanarak Photoshop'un açılışını 5 katına çıkartabiliyorsunuz. Üstelik sistem bunu otomatik olarak yapıyor. Anakartın üzerinde 3 adet PCIe x16 yuvasının yanı sıra 5 adet SATA 3.0, 6 adet USB 3.0 ve 2 adet IEEE1394 girişi bulunuyor. Bana sorarsanız hem malzeme hem de kutu içeriği olarak oldukça zengin bir kart. BIOS arayüzü de gayet kullanıcı dostu. Game Blaster bile tek başına anakarta büyük bir cazibe katıyor.

ASRock Türkiye'ye sağlam bir giriş yaptı. Tüm dünyada anakart pazarında yükselen bir yıldız olan firmanın gerçekten de etkileyici tasarımları var ve performansı yüksek. Ünlü oyuncularla birebir çalışan ASRock'ın adını bundan sonra daha çok duyacaksınız.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: 3'lü SLI yapılabiliyor, kutu içeriği zengin, PCIe 3.0 desteği var.
Eksiler: Ses kartını kullanınca 3'lü SLI imkânı ortadan kalkıyor.
Üretici: ASRock www.asrock.com
İthalat: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr
Fiyat: 349$ + KDV

MSI R7870 Twin Frozr 2GD5

MSI DOĞRU YOLDA -BURAK AKMENEK

Geçen ay Twin Frozr soğutucusuna sahip R7950'yi incelemiştim. MSI'ın marka olarak farkını oraya koyduğu bir ekran kartıydı. Haliyle geçen ayki yüksek seviye ekran kartlarından sonra bu ay daha orta yüksek seviye modellere doğru gelmeye başladık. Malum 7870 serisi Tahiti değil Pitcairn ailesinden geliyor ve aslında 6800 serisinin yükseltilmiş versiyonları. Fakat bu serinin kötü olduğu anlamına gelmiyor. Mesela bu kart, test sistemimizdeki 580'e 3D Mark'ta kafa tutarken oyun testlerimizde onu 7 FPS kadar geçiyor. ATI'nin referans tasarımına göre MSI R7870'in biraz farkı var. Referans tasarımda GPU frekansı 1000 MHz'ken bu kartta 1050MHz. Yani fabrika çıkışlı olarak hız aşırtmalı geliyor. Bunun dışında referanstan bir farkı bulunmuyor. Tasarım olarak baktığımızda ise asıl fark üzerindeki soğutucuda açıkça görünüyor. Twin Frozr'ın çift fanı açıkça referanstan daha iyi bir soğutma sağladığından ekran kartının daha rahat hız aşırtma yapılabilesine de olanak tanıyor. Kartı saran metal soğutucu ve ısıyı direkt olarak GPU'dan çalan 5 adet bakır boru referans tasarıma göre 10 derece daha iyi soğutma sağlarken %13 daha sessiz çalışıyor. Twin Frozr'ın imzası ise artık alışmamız gereken, dış plakadaki MSI yazısı. Tamamen katı kapasitörlerden oluşan ve bu sayede daha uzun kullanım ömrüne sahip olan MSI, aynı zamanda kartla beraber gelen yazılımlarıyla sistemdeki sıcaklıkları ve performans değerlerini gerçek zamanlı olarak takip edebilmenizi de sağlıyor. Kartın arkasında 2 DisplayPort, 1 HDMI ve bir adet DVI çıkışı bulunuyor. Yani 3 monitöre kadar destek veriyor. SSC yani Solid State Choke'lar kullandığından daha stabil hız aşırtma imkanı veriyor. Son olarak MSI'ın overvoltage özelliğiyle bellek hızında optimum ayarda hız aşırtma yapılabiliyor. Zaten bu özellikler MSI ekran kartı alan herkesin sahip olacağı lüksler diyebilirim.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek performanslı soğutma, fabrika çıkışı hız aşırtmalı.
Eksiler: Yok
Üretici: www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 477$ + KDV



FRITZ!Box 7390

İLETİŞİM SUBAYINIZ FRITZ! EMRİNİZDE! -OZAN ÖZKAN





ADSL MODEMİMİ İLK KURDUĞUMDA bütün ayarlarını incik cincik ederim. Ne özelliği varsa ayarlarım. Ondan sonra da, belki ayda bir iki kere reset atar, çalışıyor mu diye ışıklarını kontrol ettikten sonra bir daha uğramam bile yanına. Zaten internete bağlıysam bir daha da işim düşmez. Bu nedenle de FRITZ!Box'ın kutusunu açtığımda biraz düşünceliydim. Kullanıcı arayüzü ve standart özellikler dışında onu evimizdeki modemlerden ayıran ne vardı diye. Kafamdaki bütün sorular cihazı fişe takıp ayar ekranına girdiğimde bilgi sağanağı altında eridi gitti.

Öncelikle iletişim subayı derken cihazı kişiliklendirmemin temelinde logosu var. Bir masaüstü oyun kutusunda bulunabilecek nitelikte, eğlenceli ve enerjik görünen bir logo. Bu nedenle de beklentilerim yüksekti. Ama tasarımının, hafiften NASA'nın gelecekteki uzay aracına benzemesi dışında pek de cazibeli olmaması biraz hayal kırıklığı yarattı. Tabii ki dış güzellik her şey demek değildir. Öncelikle bir VDSL/ADSL modem FRITZ!Box 7390. 4 adet Gbit LAN portu ve kablosuz ağ özelliği var. Bu temel özelliğinin yanında kendisi dahili 512Mb hafızaya sahip bir NAS, yani ağ deposu. Hem de medya sunucusu özelliği de var. İsterseniz üzerinde bulunan 2 adet USB girişine disk bağlayarak kapasitesini artırabilirsiniz. Ya da fax veya yazıcı bağlayarak cihazını ağa paylaştırabilirsiniz. Tamam belki sizin evinizdeki modem de bunları yapabiliyordur. Ama "Fritz"i aynı zamanda dahili telefon santraliniz ve telesekreteriniz olarak da kullanabiliyorsunuz. 2 adet analog telefon ve 1 adet ISDN telefon soketi olması dahili telefon santrali için yeter mi diye sorarsanız, bana göre en ilginç özelliğini söyleyerek cevap vereyim. Çoğu kablosuz telefonda bulunan DECT özelliğine sahip bir kablosuz telefonunuz varsa Fritz'e bağlayabiliyorsunuz. 6 ayrı DECT telefonu bağlamanıza izin veriyor ve 5 adete kadar da telesekreter ve sanal fax alıcısı kurabiliyorsunuz. Telesekreterinize düşen ses mesajlarını veya gelen faxları email'inize gönderebilirsiniz de. Bütün bu ilginç ve işe yarar özelliklerini bir web sayfası arabirimiyle rahatlıkla kontrol edebildiğiniz FRITZ!Box 7390 evinizin iletişim subayı rütbesini hak eden bir cihaz olacaktır.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: VLAN/ADSL, telesekreter, NAS
Eksiler: Dahili hafıza küçük
Üretici: AVM www.avm.de
İthalat: Bircom www.bircom.com
Fiyat: 615TL + KDV

ZyXEL NSA310

HER ŞEYİ PAYLAŞ -ATILAY AŞKALE

ZyXEL'in yeni medya sunucusu NSA310, evlerinde yüksek performanslı eğlence merkezi oluşturmak isteyen kullanıcıların imdadına yetişeceğe benziyor. Bizim ofisin imdadına yetiştiği kesin.

3,5inç disk desteği bulunan NSA310'un içerisinden bir dahili disk çıkmıyor. UPnP ve DLNA 1.5 sertifikalı NSA310 bütün akıllı cihazların birbirlerinin multimedya dosyalarına erişebilmesini ve paylaşabilmesini sağlıyor. Ofiste karşılıklı dosya paylaşıp durduk. Mobil cihazlar için geliştirilmiş ücretsiz Polkast uygulaması ile kullanıcılar istedikleri yerden, her zaman kolaylıkla tablet bilgisayar veya akıllı telefonlarına erişerek, NSA310'a internet veya yerel ağ üzerinden kablosuz olarak bağlanabiliyor. Biz bu yöntem ile ofiste kendi kişisel bulut sistemimizi oluşturduk.

Kullanıcı dostu arayüze sahip NSA310, depolanan içerikleri küçük resimler olarak gösteriyor. Fotoğraflarınızı slayt gösterisi şeklinde web tarayıcıda görüntüleyebilirsiniz. "Backup Planner" özelliği ile de, NSA310'daki dosyaların başka bir NSA ya da harici depolama cihazlarına, istenen zamanda otomatik olarak yedekleme yapılabilmesine destek oluyor. Bu da sizi büyük bir dertten kurtarıyor. Ayrıca yedekleme ihtiyaçlarımızı birkaç adımda kolayca ayarlayabiliriz.

zPilot özelliğiyle dosya paylaşımına sürükle-bırak kolaylığını getiriyor. Bununla birlikte, masaüstünde yer alan dosyaları zPilot ikonuna sürükleyerek, paylaşmış oluyoruz. Dosyalar, NSA310 ile otomatik olarak tanımlanarak müzik, fotoğraf ve diğer klasörlere yerleştiriliyor. Bu yöntemle kullanıcıların kendi FTP sunucusuna sahip olması düşünülmüş.

Video ve fotoğrafların internete yüklenme sürecini de son derece kolay bir hale getiren NSA310, kullanıcıların cihazda depolanan fotoğraf ve videolarını Flickr ve YouTube'a otomatik olarak yükleyebilmesi için gerekli ayarları birkaç adımda gerçekleştirebilmesi için kolaylık sağlamış.

"Wake-on-LAN" özelliği, kapalı konumdaki cihazı uzaktan açmayı ve dosyalara erişmeyi sağlıyor. Sabit diskler için "hibernation" desteğiyse bir süre veri aktarımı yapılmadığında sabit diski kapatarak hem diskin kullanım ömrünü artırıyor, hem de enerji tasarrufu sağlıyor.



İNCELEME

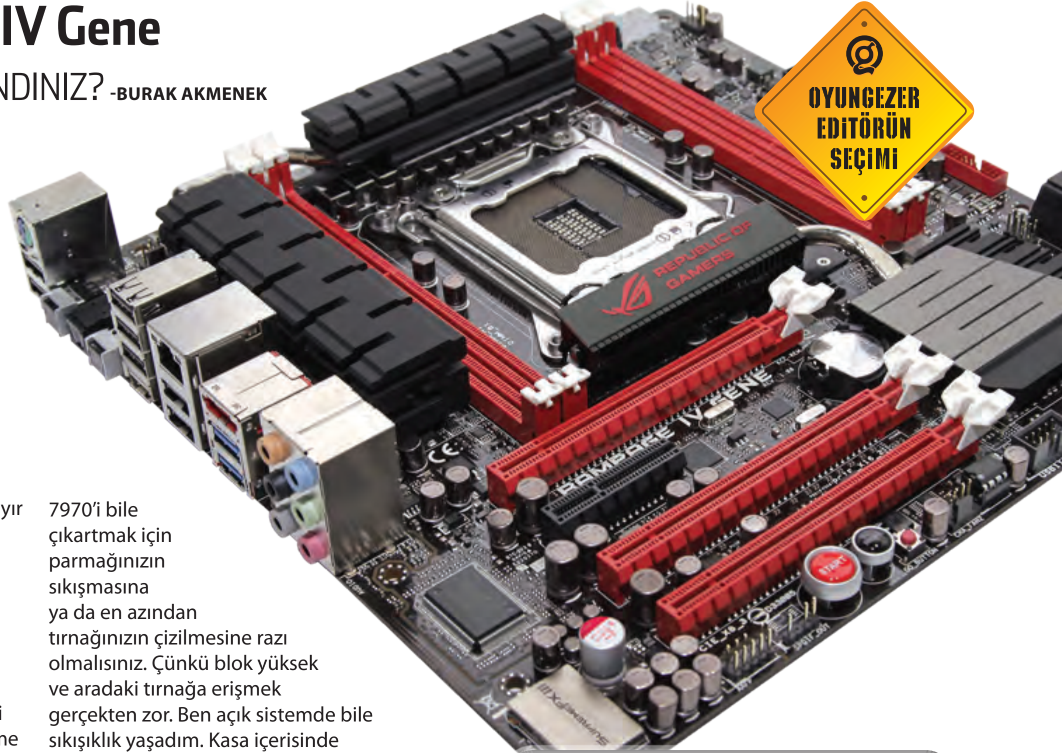
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Akıllı cihazlarla uyumluluğu, kolay kullanımı
Eksiler: İçerisinden sabit disk çıkmıyor
Üretici: ZyXEL www.zyxel.com.tr
Dağıtıcı: ZyXEL www.zyxel.com.tr
Fiyat: 179$ + KDV



Asus Rampage IV Gene

KARAMÜRSEL SEPETİ Mİ SANDINIZ? -BURAK AKMENEK





2011'İN EN İYİ OYUNCU EKİPMANLARI dosyasını yazarken (Sayı 51, Ocak 2012) Z68 mimarisine sahip ASUS Maximus IV Gene-Z'yi listemize eklemiştik. Kart beni çok şaşırmıştı çünkü uATX formunda olmasına karşın sıkıştırılmış bir C4 performansı veriyordu. O zamandan beri X79'la nasıl olacağını çok merak ediyordum. Öncelikle ASUS'un bu formda bir karta böyle iyi bir performans sıkıştırmasının daha küçük kasalara geçip en azından nispeten taşınabilir bomba sistemlere kavuşabileceğimiz anlamına gelmesinden ötürü mutluydum. Tamam, LAN partiden LAN partiye koşmuyorum ama en azından insani boyutlarda bir masaüstüne sahip olmaya da hayır demem. Gelelim ASUS Rampage IV Gene'e:

Bu minik canavar öncekini aratmıyor. LGA 2011 yuvasına sahip anakart 4 adet RAM (en fazla 32GB), 3 adet PCIe x16 (16, 16, 8) ve bir adet PCI 2.0 yuvasına sahip. Ayrıca 2 adet SATA 6GB ve 4 adet SATA 3GB yuvası var. Ses desteği için Creative'in anakart üzerinde Supreme FX III çipi kullanılmış. Bu çipin kendisi bile ayrı bir inceleme konusu olabilecek kadar iyi bir performansa sahip. Arka tarafa geçmeden önce araya bir şey sıkıştırayım. En üstteki PCIe x16 yuvası işlemcinin etrafını saran soğutma bloklarından birisine çok yakın. Buraya takacağınız referans tasarımlı bir 7970'i bile çıkartmak için parmağınızın sıkışmasına ya da en azından tırnağınızın çizilmesine razı olmalısınız. Çünkü blok yüksek ve aradaki tırnağa erişmek gerçekten zor. Ben açık sistemde bile sıkışıklık yaşadım. Kasa içerisinde iş daha da zor olabilir. Hele hele bu karta büyük işlemci soğutucularından birisini taktığınızı hiç düşünemiyorum. Kart o kadar dar. Anakartın üzerinde toplamda 4 adet USB 3.0 (ikisi arka panelde) ve 12 adet USB 2.0 (sekizi arka panelde) desteği var. Gene arka panelde bir adet kombo PS2, bir adet eSATA ve bir adet ROG Connnect girişi de bulunuyor. Anakartın üzerinde açık sistem çalışanlar için açma, kapatma, reset ve GO (hız aşırtma) butonları da var. Hız aşırtmaya açık olan kart zaten bunun için kullanıcıyı hem yazılımsal hem de donanımsal olarak adeta tahrik ediyor. Tek tuşla işlemciye makul aralıklarda hız aşırtabiliyor ve 3.2 GHz işlemciyi 3.4 gibi küçük aralıklarda yükseltebiliyorsunuz. Daha fazlası için sizin müdahale etmeniz gerekiyor ama kart yükü kaldırabiliyor. ASUS Rampage IV Gene, ASUS'un harika anakartlarından birisi daha ve bu yazıya sığmayacak kadar çok özellik içeriyor. Ama özellikle internette oyun oynarken hızınızı artıracak GameFirst, RAM'lerinizi ihtiyaca göre hızlandıracak Mem Tweakkit gibi özelliklerini mutlaka bilmelisiniz.

DEMİR LEBLEBİ

ROG Connect nedir?

ROG Connect, anakartınızı gene anakartın üzerinde bulunan özel bir USB yuvası üzerinden bir netbook ya da dizüstü bilgisayara bağlayarak sisteminizin durumunu görebilmenize ve müdahale edebilmenize olanak tanıyan bir özelliktir. Bunu araba yarışlarında arabanın durumunu görmek için sisteme bir PC bağlamak gibi düşünebilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Zengin kutu içeriği, hız aşırtmaya açık.
Eksiler: Sıkışık yapı.
Üretici: www.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 490$+KDV

Asus EA-N66

İLETİŞİM ÜÇGENİ -BURAK AKMENEK

EĞER EVİNİZİN DUVARLARI sağlamsa siz de benim tarafımdasınız demektir. Modem çalışma odasında olduğundan cep telefonumla internete bağlanmak istersem ya çalışma odasına gitmem ya da odanın kapısını gören bir yerlerde olmam gerekiyor. Aksi takdirde ya düşük bir hıza mahkum oluyorum ya da kopmalar yaşıyorum. İşte bu yüzden bir repeater'a ihtiyaç duyuyordum ki ASUS'un EA-N66'sı incelemeye geldi.

Öncelikle bu üçgen antenli ağ adaptörünün üç farklı işlevi olduğunu söylemeliyim. Birincisi ethernet girişi olan akıllı TV gibi bir ürününüz varsa bunu kablosuz ağa bağlayabilmesi ve böylelikle sizi kablo döşeme derdinden kurtarması. İkincisi modeminize kablolu olarak bağlarsanız bir erişim noktası (access point) olarak ağınızın kapsama alanını genişletmesi. Son olarak da modeminize kablosuz olarak bağlayıp bir repeater olarak kablosuz ağınızın kapsama alanını evinizin diğer bölgelerine de (mesela üst katlara) yayması. N66, 2.4 GHz frekans aralığında çalışıyor ama isterseniz 5GHz aralığına alarak etraftaki diğer ağlarla parazit yapmasını da önleyebiliyorsunuz. Üstelik kablosuz ağınızın hızı da iki katına çıkıyor. N66'nın son derece kullanıcı dostu bir arayüzü var ve bu konuya hakim olmayan bir kullanıcı bile N66'yı istediği şekilde kullanmak üzere kolayca ayarlayabiliyor. Tabii ki IEEE 802 11a/b/g/n standartlarını destekliyor ve aynı zamanda tüm güvenlik standartlarında şifreleme yapılabiliyor.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: -
Artılar: Şık tasarım, kullanımı kolay arayüz
Eksiler: Yok
Üretici: Asus ww.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: Belli değil

Asus VG23A

HEM IPS HEM TEK TUŞLA 3D, DAHA NE OLSUN! -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

IPS MONİTÖRLERİN ayak sesleri gümbür gümbür geliyor. Bir süre sonra bu monitörleri görüp eski LCD'lerimize fena halde burun kıvırmaya başlayacağız. In-Plane Switching kelimesini kısaltması olan IPS 1996 yılında Hitachi tarafından bulunan bir teknoloji ve özellikle o dönemde LCD'lerin kötü görüntü açısı ve renkleriyle ilgili sorunları gidermek amacıyla geliştirilmişti. Fakat o dönemde yüksek maliyeti dolayısıyla piyasadaki ürünlerde görememiştik. Geçen süre içerisinde hem teknoloji daha da geliştirildi hem de maliyeti düştü. Bir çoğumuzun iMac ve iPad'lerle beraber tanıştığı bu teknoloji şimdi monitörlerde de yaygınlaşmaya başladı. Özellikle herhangi bir LCD'den sonra aynı resmi IPS monitörde gördüğünüzde bir daha dönüp bir TN (Twisted Nematic - daha hesaplı bir panel ve bu yüzden toplu üretime daha uygun) monitöre falan bakmak istemiyorsunuz.



ÜSTÜNE NE EKLENMİŞ BAKIN

23"lik ASUS VG23A haliyle 1920x1080 çözünülürlüğe sahip. 1080p desteği veriyor. 5ms tepki süresine sahip olan ASUS'un üzerinde 3W'lık iki adet hoparlör var. DVI ve VGA girişlerinin yanı sıra iki adet HDMI girişi de var. Bunun bizim için anlamı bu monitöre iki adet HDMI çıkışı olan ürün yani bir PS3 ve bir Blu-ray oynatıcı bağlayabilirsiniz. Blu-ray diyorum çünkü muhtemelen monitöre DVI'dan bağlanacaksınız ya da ses sisteminizi kullanmak istediğinizden, performansı iyi olsa da, monitörün üzerindeki hoparlörleri kullanmayacaksınız. Ancak harici bir hoparlör sisteminiz yoksa 3W'lık hoparlörlerin performansı sizi nispeten tatmin edecektir. ASUS VG23A'nın parlaklığı 250 cd/m^2, görüntü açısı 178 derece ve 16.7M renk destekliyor. Destek ayağı yukarı ve aşağıya doğru 100mm kadar hareket ediyor ve 15 derece kadar yatabiliyor.

IPS özelliğinden sonra monitörün en büyük özelliği 2D görüntüyü tek tuşla 3D'ye çevirmesi. Bunun için FPR (Film Type Patterned Retarder) teknolojisini kullanıyor. Shutter teknolojisinden farklı olarak 3D görüntülemede Shutter'ın yarattığı sorunları çözen FPR bu sayede gözü çok ama çok daha az yoruyor. Tek derdiniz ekranı tam olarak ortalama zorunluluğunuz. Yani 3D modda biraz koltuğumda kaykılayım diyemiyorsunuz. Fakat tek tuşla 2D'den 3D'ye geçiş yapabilmenin de bu kadarcık derdi olsun artık. VG23A'nın kutusudan hem bir adet gözlük hem de gözlüklüler için çerçeve üzerine takılacak ikinci bir klipsli gözlük çıkıyor. Bilgisayarla uğraşan çoğu insanın gözlüklü olduğunu düşünürsek bence de son derece gerekli.

Monitörü hem NFS hem de CoD oynayarak denedik. Her iki oyundan da büyük keyif aldık ama özellikle NFS çok iyiydi. FPS oynarken derinliğe alışmak biraz zor oluyor ama içinde herhangi bir hız hissi olan oyunlarda 3D çok keyif veriyor. Monitörde tek tuşla 2D'den 3D'ye geçmek sizin gözlüğünüzü elinize alıp takmanız arasında geçen zaman kadar bir süre alıyor. Eğer 2D'ye geri dönmek isterseniz tek yapmanız gereken gene 3D tuşuna basmak o kadar. Ne bir yazılım kurmanıza gerek var ne de bir ayar yapmanıza. 80.000.000:1 kontrast oranına sahip ve böyle avantajlara sahip bir monitör için 490$ sizce fazla mı? Onun da kararını siz verin.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: IPS panel, tek tuşla 3D, zengin kutu içeriği
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 490$ + KDV

Apple'ın Siri Planları

iPhone 4S'in belki de en büyük özelliği olan kişisel
asistan Siri (4S'teki "S" harfinin "Siri"den geldiğini biliyor
muydunuz?), pek çok Apple ürününe hükmetmeye
hazırlanıyor. Tüm ses komutlarını uzak bir sunucuda iş-
lemesinin önünü açan bir patent başvurusunda bulunan
Apple, Siri'yi sadece cebimize hapsetmemekte kararlı
gibi. Peki "Uzak sunucu" olayı nereden çıktı? Cevabı basit.
iPhone'unuzla uzaktaki Mac'inize komut verebilecek,
iPad'inizi kullanarak çocuğunuzun iPhone'una sızabile-
ceksiniz! (Destekleyen ve destekleyecek olan modellerle
elbette.) Yıl sonuna doğru, Apple TV'ye de Siri'nin de
gelmesi beklendiği için, iTV'yi de listeye ekleyebilirsiniz.
Yani kısacası, "One Siri to rule them All!".
Not: iPhone 4S'teki "S" harfinin Siri ile hiçbir alakası
olmadığını söylememe gerek yok sanırım. Evet, tatsız
bir şaka oldu.

Instagram da "Yutuldu"

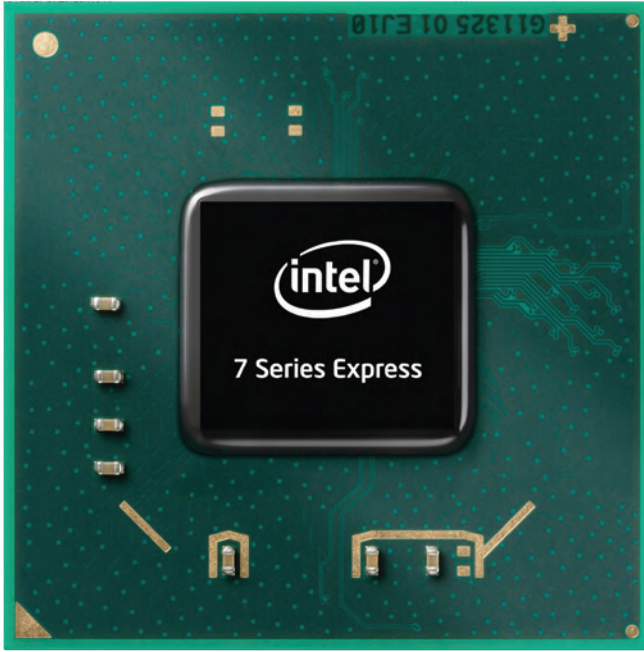


FACEBOOK, INSTAGRAM'I SATIN ALDI

Fotoğraf paylaşımını bambaşka boyutlara taşıyan Instagram, 1 milyar dolara Facebook'a satıldı. Mark Zuckerberg ve Instagram CEO'su Kevin Systrom ısrarla Instagram'de herhangi bir değişikliğin olmadığını söylese de, kimi kullanıcılar tepkili. Özellikle Facebook'un gizlilik politikasına güvenmeyen pek çok kullanıcının, fotoğraflarını silerek Instagram'i terk ettikleri söyleniyor (Twitter'da epey muhabbeti dönmüştü). Bu konu hakkında şimdilik bir şey söylemek zor tabii, neler olacağını gelecek gösterecek. Öte yandan Facebook'un, 30 milyon civarında üyesi bulunan ve günde ortalama 5 milyon fotoğrafın yüklendiği Instagram'i satın almasının oldukça mantıklı bir hamle olduğunu kabul etmek gerek. Facebook için tabii. Umarız Instagram için de her şey eskisi gibi olur.



DOSYA





Intel Z77 Chipseti Nedir?

IVY BRIDGE KOD ADLI İŞLEMCİLER BİZE NE GİBİ AVANTAJLAR GETİRECEK? -HAKAN ÖZGÜL

Durmadan X79 şu kadar performanslı, bu kadar iyi denilip duruluyor ama bir yandan da bir yerlerden Ivy Bridge sesleri yükseliyor. Biz de olan biteni size biraz daha iyi anlatalım dedik. Üçüncü nesil Intel Core işlemcileriyle (Ivy Bridge) birlikte gelecek olan yeni anakart yongası Z77 ilk bakışta sizi hayal kırıklığına uğratabilir. Zira Z77, Sandy Bridge yongalarının üstüne pek bir şey koyamıyor gibi gözükse de uzun vadede çok işinize yarayacak bazı özellikleri barındırıyor. Gelin bunları kısaca sıralayalım:

PCIe 3.0

Hâlâ CPU'dan x16 PCIe alan anakartlarımız bu sefer tamamıyla PCIe 3.0 hızlarına ulaşabiliyor. Ancak bu hıza ulaşmak için öncelikle bunu destekleyen bir ekran kartına sahip olmanız gerekiyor. PCIe 3.0'ın gücü şimdilik sadece SLI veya Crossfire kulandığınızda farkını gösteriyor. Tipik olarak ekran kartları tekli kullanımlarda x16, ikili kullanımlarında x8/x8 ve üçlü kullanımlarda x8/x4/x4 olarak çalışacak.

Buradaki tek püf noktası PCIe 3.0'daki x8 bant genişliğinin PCIe 2.0'daki x16 bant genişliğiyle aynı olması. Kısacası bütün bant genişlikleri iki kart artırılmış durumda.

Z77 ve Ivy Bridge ile Intel, emektar PCI slotunu artık rafa kaldırmaya hazırlanıyor. PCI slotu artık direkt olarak desteklenmemekle beraber anakart üreticisinin inisiyatifine bırakılmış durumda.

Entegre USB 3.0

Uzun zamandır Intel tarafından desteklenmesi beklenen bir başka özellik olan USB 3.0 aslında bir süredir anakartlarımızda mevcut olsa da, direkt anakart yongasından beslenmiyordu ve bu maliyeti ciddi biçimde artırıyordu. Intel bu konuda ilk adımı atarak iki USB 3.0 girişini chipsetine ekliyor ve bu da 4 adet USB 3.0 portu olarak anakartlara dönüyor.

USB 3.0 ile 2.0 arasında yaklaşık 10 kat hız farkı var. Yani 150 MB/sn'lik veri transferleri artık hayal değil.

Ancak eğer daha fazlasını istiyorsanız Intel'in geçtiğimiz sene Apple Macbook Pro'yla ortaya çıkardığı 750 MB/sn'lik uçuk seviyede veri transferi sağlayan Thunderbolt teknolojisi bu chipsetlerle birlikte opsiyonel olarak kullanıcılara sunuluyor. Söylentilere bakılırsa Asus ROG serisinin Maximus V (GENE olmayan) modeli Thunderbolt'la gelecek.

Bellek Geliştirmeleri

Z77'le birlikte artık rahatlıkla DDR3-2800MHz'lik bellekleri kullanabilirsiniz. Bu hem hız aşırtma işleri için hem de Ivy Bridge ile daha da gelişen entegre GPU'nun bellekle arasındaki hızı da artıracağından oldukça yararlı olacağını farz edebiliriz. Aşağıda anlatacağım Virtu MVP teknolojisiyle birlikte bu bellek hız artırımı sandığımızdan daha da önemli hale gelmiş olabilir.

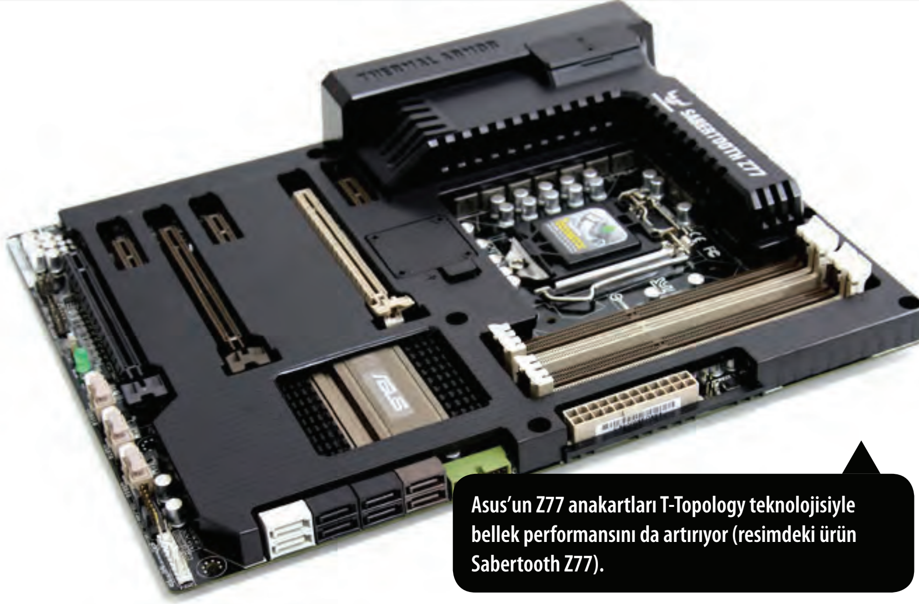
Z77'yle hâlâ iki kanallı bellek sistemi kullanıyoruz. Sandy Bridge-E sistemlerdeki dört kanallı bellek sistemi bir süre daha üst seviye kullanı-

With Tearing



No Tearing




Asus'un Z77 anakartları T-Topology teknolojisiyle bellek performansını da artırıyor (resimdeki ürün Sabertooth Z77).

cıların kullanabileceği bir özellik olacak. Şimdilik zaten oyun söz konusu olduğunda bu işlemin pek de mantıklı bir yatırım olduğunu söyleyemeyiz. Ancak eğer grafik/video işlemleri yapıyorsanız Sandy Bridge-E sistemleri tercih etmeniz uzun vadede daha iyi olabilir.

Bunun dışında eğer Ivy Bridge'le birlikte Asus anakartları tercih ederseniz T-Topology adlı bellek teknolojisini de kullanabileceksiniz. Basitçe anlatmamız gerekirse, bellekle işlemci arasındaki veri transferini kısaltan bu sistemle, sırayla okunan bellekler artık paralel de okunabilecek. Asus bellek hız aşırtmalarında bu tekniğin %15 ila %20 arası fark yarattığını söylüyor. Bunun performansa etkisinin ne kadar olacağını testlerden sonra göreceğiz.

Virtu MVP

Son dönem Intel işlemcilerine entegre gelen GPU'lar biz oyuncular için yetersiz olsa da, mecburen paketin içinde gelen bu GPU'ların ziyan olmasına gönlü el vermeyen LucidLogix firması Virtu teknolojisini geliştirmişti. Sandy Bridge ile anakart üreticilerinin inisiyatifinde kullanmaya başlanan bu teknoloji isterseniz ayrı bir ekran kartınız varken bile entegre GPU'yu kullanarak güç tüketimini azaltmaya yarıyordu. Ivy Bridge ve Z77 ile gelen -ama yonganın bir parçası olmayan- Virtu MVP ise tamamiyle oyun performansını artırmak amaçlı.

Monitörünüzün tazeleme hızı tipik olarak 60Hz veya 75Hz, ya da 3D monitör kullanıyorsanız 120Hz'de çalışır. Yani 60Hz'de çalışan bir monitör saniyede 60 FPS gösterebilir. Eğer ekran kartınız bu rakamdan fazlasını monitörünüze gönderiyorsa, tearing denilen görüntü bozulmasıyla karşılaşırsınız. Bu sorunu çözmek için yıllardır V-Sync denilen teknikle GPU'muzla monitörümüzün hızlarını eşleştirip tearing'den kurtuluruz.

Ancak V-Sync kullanımının sonucu olarak eğer güçlü bir ekran kartı sahibiyseniz, GPU'nuz ürettiği ancak monitöre asla gönderilmeyen kareleri boşuna hesaplar ve monitöre göndermeye çalışır. Bu yüzden Virtu MVP'nin ortaya koyduğu teknoloji basitçe hangi karenin monitörünüze gönderildiğine karar vermesine yarıyor. Bu da klavye ve farenizle verdiğiniz tepkileri eskisinden daha hızlı görmenizi sağlıyor.

Virtu MVP kısaca GPU'nuzun neyi yapıp neyi yapmayacağına karar veren bir mekanizma. Virtu, işletim sisteminiz ve GPU'nuz arasında bir ayrı katman olarak işlev görüyor ve böylece GPU'nuzun monitörünüze ne gönderdiğine karar veriyor. Bunları yapmak için Virtual V-Sync ve HyperFormance adında iki teknolojiyi kullanıyor.

Virtual V-Sync, temel olarak CPU içinde bulunan entegre GPU'ya, ekran kartınızdan gelen kareleri göndererek size her zaman bir tek karenin monitörde birim zamanda gösterilmesini sağlıyor. Yani eğer sisteminiz monitörünüzün kaldırabileceğinden çok daha fazla kare gönderiyorsa tearing hatasını almadan yüksek FPS'de oyun oynama şansınız oluyor. Örneğin 60Hz'lik bir monitörünüz varsa, 60 karenin üstünde FPS ile tearing hatasını görmeden oyun oynayabiliyorsunuz.

HyperFormance ise GPU'nuzdan monitörünüze gönderilen hangi karelerin boşa gideceğini tahmin eden bir karar mekanizması. Tıpkı Virtual V-Sync gibi entegre GPU'nuzun monitöre göndereceği doğru kareleri tahmin etmesi için belli hesaplamalar yaparak bunların ekran kartınız tarafından çizilmesini sağlıyor. Böylece hem klavye ve fare gibi bileşenlerinizin tepkilerini monitörünüzde daha hızlı görüyorsunuz, hem de ekran kartınızın aşırı yük altına girmesini engelliyorsunuz.

Ancak bu teknoloji her oyunda istenilen şekilde çalışmıyor. LucidLogix'in her oyun için özel profil çıkarması gerektiği için Battlefield 3 gibi oyunlarda ne tip etkiler yarattığını zaman gösterecek. Şimdilik LucidLogix'in gösterdiği demolar sadece DirectX 9.0'da çalışan üç-dört senelik oyunlar olduğundan dolayı, bu konu üzerinde daha geliştirilecek çok şey var gibi gözüküyor.

Ayrıca HyperFormance ile sentetik benchmarklar pek de iyi çalışmıyorlar. HyperFormance bildiğimiz mekaniklerin arasında çalıştığı için benchmarkları yanıltıp bir FPS'yi bir hız aracı olmaktan çıkartıyor ve tepki süresini gösteren bir araca çeviriyor. Bu yüzden 3D Mark benchmark'larının üreticisi Futuremark, Virtu MVP'yi destekleyen yeni bir sürüm çıkaracağını açıkladı.

Toparlarsak, Z77 yongası USB 3.0 gibi önemli bir teknolojiyi nihayet entegre hale getirirken, PCIe 3.0'la yeni nesil ekran kartlarının potansiyellerinin tamamını kullanabilen bir yonga olarak karşımıza çıkıyor. Ivy Bridge ile standartlaşacak olan bu chipset'in aynı zamanda bir önceki nesil olan Sandy Bridge işlemcileri de destekleyeceğini unutmadan belirtelim.



PAZAR YERİ

GLOBAL VERİ PATLAMASI YAŞANIYOR! -MERT YİĞİT DOĞRU

Dünya genelinde dakikada 640TB'lık veri aktarıldığını biliyor muydunuz? Peki ya Facebook'ta aynı süre içerisinde 6 milyon sayfanın görüntülendiğini, Google'da 2 milyondan fazla aramanın yapıldığını, Twitter'da 320 hesap eklendiğini, YouTube'da 1.3 milyon video izlendiğini, Flickr'a 3.000 fotoğraf yüklendiğini ve 6 yeni Wikipedia konusu yayınlandığını... biliyor muydunuz? Muhtemelen hayır. Ama artık öğrenmiş oldunuz. Ve tüm bunların gün geçtikçe katlanarak arttığını da tahmin ediyorsunuzdur.

İşte Intel, yaptığı açıklamayla ağ sağlayıcılarını bu konuda uyarıyor. Sağlayıcıların kendilerini sürekli geliştirmelerinin gerekeceğini, zira bu rakamların her geçen gün arttığını ve artmaya da devam edeceğini bildiren firma, bu konuda oldukça haklı. Mart sayımızda bulut bilişimin, geleceğin veri depolamasının temel taşı olacağından ve bu konuda en çok mobil cihazların desteğini alacağımızdan bahsetmiştim. Tabii bunu gerçekleştirmek için yukarıda saydığımdan çok daha korkunç bir veri trafiğinin gerektiğini tahmin etmek hiç de zor değil. Bunun o kadar uzak gelecekte olmayacağını öngörmek de.

Gelelim Pazar Yeri'ne. Kaç haftadır havadan sudan konuşuyoruz, biraz da Pazar Yeri'yle ilgilenelim değil mi? Geçtiğimiz aylarda kepenklerini bir daha açmamak üzere indiren Gigatek'i listemizden çıkardık bu ay (beni bu konuda uyaran Eren'e de huzurlarınızda teşekkür ederim. Eren, tashihte okuyorsun bu satırları, biliyorum) *(yoo -Eren)*. Müşteri memnuniyeti konusunda oldukça titiz olduğunu bildiğimiz, sevdiğimiz bir firmaydı Gigatek. Bu aydan itibaren Gigatek'in yerini, yine müşteri memnuniyetini kendisine prensip haline getirdiğini bildiğimiz Ereyon alacak.

"NVIDIA'nın yeni ekran kartları bir an önce gelse de, en ekonomiğinden en ütopiğine tüm sistemlerimiz şenlense." diyor ve Pazar Yeri'ni burada noktalıyorum. Gelecek ay görüşmek üzere (ama ısrarla gevezeliğe devam etmek istiyorsanız, Teknik Servis'e davetlisiniz).





Motorola RAZR

Motorola'nın efsane kapaklısı RAZR modelinin devamı niteliğindeki model, son derece şık bir tasarıma sahip. Tabii şıklığın yanında Gorilla Glass camıyla, kevlar liflerinden yapılma arka yüzüyle, paslanmaz çelik gövdesiyle ve su sıçramalarına karşı koyan yapısıyla dayanıklı da. Ayakları yere sağlam basıyor. Android 2.3.5 işletim sistemi (Ice Cream Sandwich yolda), 1.2GHz hızında çalışan çift çekirdekli işlemcisi, 1GB belleği, microSD kart ile 32GB daha artırılabilen 11.5GB depolama alanı, 1080p video kaydı yapabilen 8MP'lik kamerası ve 4.3" qHD Super AMOLED ekranıyla piyasadaki rakiplerinin korkulu rüyası olması muhtemel. Tüm bunları sadece 7.3mm'lik bir kasada birleştiren telefonu, Turkcell Gold veya Gold Plus üyesiyseniz 24 ay taahhütlü olarak ayda 59TL'ye satın alabilirsiniz. Tüm ödeme koşullarına şu adresten ulaşabilirsiniz: http://bit.ly/I2aRNS

Samsung'dan Dev Mağaza

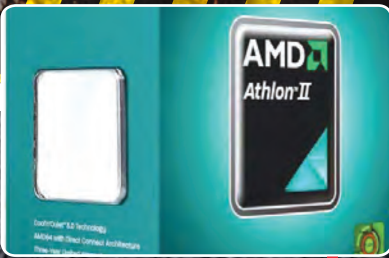
Güney Koreli teknoloji devi Samsung, Türkiye'deki en büyük konsept mağazasını geçtiğimiz ay Buyaka AVM'de müşterilerinin hizmetine sundu. Oldukça geniş bir ürün yelpazesi bulunan mağazada Samsung'un pek çok ürününe ulaşmak mümkün. 367m²'lik mağazanın açılışında bulunan Samsung Electronics Türkiye Başkanı Sung Yong Hong, burada yaptığı kısa açıklamada mağazanın bir evin tüm elektronik ihtiyaçlarının tek bir noktadan teminini mümkün kılacağını ifade etti. Bunun yanı sıra konsept mağazanın OneDesign duvarının, Smart Home ve Smart Office alanlarının ziyaretçilere keyifli bir deneyim yaşatacağını ekleyen Hong, "En teknolojik ve en deneyim odaklı mağaza olma iddiasıyla yola çıkan Samsung Buyaka mağazasında tüketiciler, ürünleri deneyimleyerek rahatlıkla tanıma şansı elde edecekler" diyerek sözlerini noktaladı. Eğer yolunuz Buyaka AVM'ye düşerse bir uğrayın derim (hatta bu mağaza için bile Buyaka'ya gidilir).





Valve'ın Gizli Planları

Gizem yaratmaya çalışıyorum ama pek de gizli değil aslında planlar. Ya da her şeyin ortaya çıktığı şu anda pek bir gizi kalmadı diyeyim. Hepimizi Half-Life, Counter-Strike, Team Fortress, Portal, Left 4 Dead serileri ve az biraz zorlasak Alien Swarm ve Day of Defeat gibi oyunlarıyla kendisine hayran bırakan Valve'ın... Aaa, dur Steam'i unutuyordum. Steam unutulur mu hiç? Özellikle de bu haberde. Zira her şey, Valve'ın kapalı kapılar ardında SteamBox isimli bir konsol üzerinde çalıştığıyla ilgili çıkan haberle başladı. Tim Cook'un da Valve'ı ziyaret etmesiyle "Acaba işin içinde Apple da mı var?" soruları sorulmaya başlanınca teknik sorumlu Michael Abrash'tan açıklama geldi. Firma olarak giyilebilir bir tür bilgisayar üzerinde çalıştıklarını açıklayan Abrash, zamanında Microsoft'un rafa kaldırdığı bu çalışmanın 10 sene içerisinde gerçekleşeceğinden emin gibi. Her şey iyi hoş da, Tim Cook neden Valve'ı ziyaret etti? Bunu da açıklamalı bence Valve. Şeffaflık istiyoruz efendim!







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(l) 82$	-	(o) 221$	(l) 225$	(o) 324$	(l) 344$	(o) 1110$	(l) 1131$
Anakart	MSI 870-C45		Gigabyte Z68X-UD3		Asus Maximus IV GENE-Z		Asus Rampage IV Extreme	
	(k) 74$	(o) 76$	(b) 158$	-	(m) 215$	(f) 216$	(l) 485$	(b) 504$
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(b) 52$	(j) 54$	(b) 52$	(j) 54$	(i) 42$	(l) 56$	(i) 320$	-
Ekran Kartı	XFX HD5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus HD7970 Direct CUII TOP		Zotac GTX590 SLI	
	(b) 123$		(f) 265$	(g) 282$	(b) 762$	(i) 768$	(b) 1706$	-
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		Team Xtreem S3 480GB SSD x2	
	(o) 95$	-	(o) 95$	-	(o) 148$	(f) 149$	(i) 2246$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(k) 15$	(p) 19$	(k) 15$	(p) 19$	(f) 26$	(g) 27$	(m) 181$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	(p) 144$	(m) 170$	-	(l) 200$	(l) 212$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool VX-R LE		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(j) 105$	(o) 105$	(e) 65$	-	(i) 88$	(l) 112$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	546$		1002$		1780$		6398$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal



Logitech Gaming Keyboard

G510

Logitech, beğenilen oyun klavyesi G510'un da Türkçe versiyonunu tüm oyungezerlerin beğenisine sunuyor (Modern Warfare 3 resmi klavyesi G105'in Türkçe öğrenmesinin müjdesini Ocak sayısında vermiştim hatırlarsanız). Aynı anda 5 tuşa basabilmemize ve kimi zaman kâbus haline gelebilen Windows ve kısayol menü tuşlarını devre dışı bırakmamıza izin veren G510, buna ek olarak oyun istatistikleri, sistem verileri ve VoIP iletişim bilgilerini gerçek zamanlı olarak takip edebildiğiniz bir LCD ekrana, bir adet USB bağlantısına, kulaklık/mikrofon girişlerine, değiştirilebilir arka ışık renklerine, ve 54 adet komut atanabilen 18 programlanabilir tuşa sahip. Tüm bu özellikleriyle oyuncuların ağzının suyunu akıtan Logitech Gaming Keyboard G510'u 280TL'ye satın alabilirsiniz.

TAMİR ATÖLYESİ

Kafam dağınık, canım sıkkın yine. Havayı bir türlü gerektiği gibi ısıtamayan güneş, kül rengi gökyüzünün arkasına saklanmış, yağmur camları dövüyor. Organize Sanayi'de bir başıma gelen mektuplara derman olmaya çalışırken, bir serçe konuyor pencereye. Belli ki ıslanmış, belli ki üşümüş ve kendini Sanayi'nin penceresine atıvermiş. Soğuktan ve ıslanmışlıktan titrese de, yanına kimseyi yanaştırmayacağını bildiğimden hiçbir şey yapmıyorum. Ve de uzunca bir süre orada kalıp bana yoldaşlık ediyor. Ta ki güneş, altın rengi şefkatli kollarını bulutların arkasından uzatıncaya kadar. O anda pencereye baktığımda, o kısa sürede aramızda ilginç bir bağ oluştuğunu düşündüğüm minik arkadaşımın uçup gittiğini görüyorum... *(Mert'in başına bahar vurmuş galiba. Şanslı kızımızın adı ne Mert? -Burak)*

ÖMRÜMÜ YEDİN FIREFOX!

S Merhaba Mert abi *(Merhaba Uğur, merhaba Can -Mert)*.
Bende çok basit olacak bir soru bulunuyor *(demişsin ama üç soru sormuşsun? -Mert)*. Ne yaparsam yapayım bir türlü de çözemedim bunu. Firefox gibi basit bir internet tarayıcısı *(nasıl bir aşağılamadır bu böyle? -Mert)*, Battlefield 3 gibi bir oyundan bazen fazla bellek harcıyor ve işlemci gücü yiyor.

Sistem özelliklerim şöyle: AMD Phenom II X6 serisi 1055T 2.8GHz/3.3GHz işlemci, Asus M4A87TD anakart, Corsair 1333MHz 4GB (2x2) bellek, XFX Radeon HD6850 1GB grafik kartı, Western Digital 500GB sabit disk ve 700W'lık bir güç kaynağı.

1- Bu sistemle Firefox'un gereksinimlerinin artması nedendir? 900MB'a falan fırladığını gördüm. Memory Fox eklentisini kurunca bellek kullanımı bir miktar azaldı fakat o da işlemciden yemeye başladı. Tarayıcı ayarlarından cache'leri "Default"a getirdim. Fakat yine değişme olmadı.

2- Sence sistemim iyi midir? Beni ne kadar götürür? Bellek yetersiz kalınca değiştirsem performans artışı olur mu?

3- İşlemcimde 2.8/3.3GHz ibaresi kafamı karıştırdı. Bu nasıl oluyor? İşlemci kendi kendine mi saat hızını yükseltiyor, yoksa biz elle mi yapıyoruz bunu?
Uğur Can Kozan

C Selamlar Uğur Can,
Hemen sorularını sormuşsun, hemen cevaplara geçelim.
1- Firefox'un bellek yemesinin pek çok nedeni olabilir. Mozilla bile web sitesinde bunun için bir rehber hazırlayarak "Firefox bazen gerektiğinde fazla bellek yiyor" itirafında bulunmuşken söyleyecek fazla söz yok zaten. Özetlemek gerekirse Firefox'a kurulan eklentiler, temalar ve plugin'lerin sayısı arttığında tarayıcı, bir bellek canavarına dönüşebiliyor. En ideali, kullanmadığında bunları etkisiz hale getirmek. Bunun haricinde, donanım hızlandırma özelliğinin açık olduğundan emin ol. Adres çubuğuna "about:memory" yazarak ulaşacağın bellek kullanımı sayfasının altında bulunan "Minimize memory usage" butonunu arada kullan. Son olarak Mozilla'nın da önerdiği RAMBack eklentisini de kurdun mu, sorunun büyük ölçüde çözülecektir *(ama sen bence Opera'ya taşın -Mert) (Chrome yönetir! -Eren)*.

2- Sistemin fena değil. Seni 1-2 sene götürür. Bu arada ufaktan teklemeye başladığında da bellekle ekran kartından başlarsın operasyona.

3- İşlemcin, AMD Turbo Core özelliğine sahip. Bu ne demek? 6 çekirdeğin 3'ü boştayken, dolu olan 3 çekirdeğin saat hızı otomatik olarak 2.8GHz'den 3.3GHz'e yükseliyor demek. Yani otomatik olarak olan bir şey, sana sadece performansın tadını çıkarmak kalıyor. Kal sağlıcakla.

MESUT KAÇAR

S Merhaba Mert, biliyorum benden bıktın ama kafamı karıştıran bir durumla karşılaştım yine. Bu yüzden bu sana son e-postam olacak *(yok be, olur mu öyle şey. Tüm goyunlara kapımız açık sonuna kadar -Mert)*.

Senden aldığım tavsiye üzerine NVIDIA GeForce GTX 560ti ekran kartını almaya gittiğim bilgisayarcıda ekran kartı performanslarını ölçen bir donanımcı ile karşılaştım. Ben kartı alırken yanıma gelip sistemimi sordu. Ona sistemimi söylediğimdeyse bana, GeForce GTX 560ti'den verim alamayacağımı söyledi. Bu ekran kartını kullanabilmem için en az 4GHz'lik bir işlemciye sahip olmam gerekiyormuş *(oha -Mert)*. Onun yerine AMD Radeon HD 6870, HD 7870 ya da NVIDIA GeForce GTX 460 almak daha mantıklıymış. Şimdi ikiniz de donanımcı olduğunuzdan, benim kafam allak bullak oldu. Ben yine de sana sormadan almayayım dedim *(Eyvallah -Mert)*. Sence ben Radeon HD 6870 mi HD 7870 mi yoksa GeForce GTX 460 mı alayım? Lütfen yardım et Mert Usta.

Bir de hem monitör hem de TV olarak kullanabileceğim bir TV monitör önerisi istiyorum. Benim istediğim bir model var: Samsung T260HD. Bu model iyi dersen alacağım. Ama eğer senin bildiğin daha ucuz ve daha kaliteli bir model varsa duymak isterim.
Üç haftadır başını ağrıttım, rahatsızlık için özür dilerim *(estağfurullah -Mert)*. Kolay gelsin, Allah'a emanet olun. Bütün dergi çalışanları olarak başarılarınızın devamını diliyorum. Mesut Köksal

C Selamlar Mesut. O zaman da sisteminin yaşını başını aldığını söylemiş, hatta "Neden o anakartı aldın?" temalı ufak bir nutuk çekmiştim yanlış hatırlamıyorsam. O zaman bana "GeForce GTX 580 mi alayım, yoksa GTX 560ti mi alayım diye sorduğunda da GTX 580'in dar boğazlarda boğulacağını düşünerek, " Ben olsam GTX 560ti'yi seçerdim." demiştim. Sonrasında GTX 570'i olaya dâhil ettiğinde de söylediğimden vazgeçmemiştim hatırlarsan. Hâlâ da vazgeçmiş değilim.

Şimdi gelelim sana diğer kart önerileri yapan meslektaşımın söylediklerine. Öncelikle GTX 560ti'yi, Intel Core 2 Duo E8400 ile test etmeden kesin olarak bir şey diyemeyeceğim ancak az da olsa darboğaz yaratması muhtemel *(Ben söyleyeyim, yaratıyor -Burak)*. Çünkü sistemin hakikaten eski. Fakat muhtemel bir darboğazın, senin keyfini kaçıracak boyutlara ulaşacağını sanmıyorum. *(Burada sana katılıyorum -Burak)*. Yani hâlâ sana GTX 560ti'yi öneriyorum. Ayrıca herhangi bir ekran kartı için "En az 4GHz'lik işlemci gerek." denmesi neyin kafası anlamadım. Böyle bir şey yok. El insaf, ütopik sistemimizin işlemcisi bile 3.3GHz yahu! *(Orada bence meslektaşımız hız aşırtmayı ima etmiş Mertcim. Yani 4GHz'le tam performans alırsın diyerek Mesut'a darboğazdan kurtulma yolunu göstermiş. Böylece Mesut aslında işlemci ve anakartını terfi ettirebilirse parasının tam karşılığını alabilir ama yenilerini alamıyorsa da ölümcül bir zarara girmez -Burak)*.

GeForce GTX 560ti'nin yanı sıra, fiyat performans açısından bakacak olursak bir diğer mantıklı tercih de AMD Radeon HD 6870 olacaktır. Onu da bir köşeye yaz *(Hatta bence onu al, bende hâlâ 5800 var ve yetiyor :D -Burak)*. Ay itibariyle iki nesil öncede kalan GeForce GTX 460'a ise bu saatten sonra para vermek bana çok mantıklı gelmiyor açıkçası. GTX 560ti'yi tam randımanlı çalıştırmayan bir bilgisayar, AMD Radeon HD 7870'i nasıl çalıştıracak onu da merak ettim bak. HD 7870 genel olarak GTX 560ti'den daha performanslı bir kart çünkü *(ha, bir de aralarında 150$ kadar bir fiyat farkı var -Mert)*.

O kadar konuştuk, bir sona bağlayalım. Ben olsam hâlâ ve ısrarla NVIDIA GeForce 560ti alırdım. İdeal sistemimizin ekran kartı bölümüne aylardır ambargo koyan bu ekran kartı hakikaten başarılı ve fiyatını sonuna kadar hak ediyor çünkü. Söylediğim gibi, seni sıkıntıya sokacak bir darboğaza neden olacağını da sanmıyorum *(Epey araştırdım bu durumu, GeForce GTX 560ti ve Core 2 Duo E8400 ikilisinin performansından epey memnun oyuncular da var. Crysis 2 ve Battlefield 3'te dahi tatmin edici performanslar elde ettiklerini söylüyorlar -Mert)*. Her şeyi geçtim, yakın zamanda yapacağın olası bir sistem güncellemesinde, ekran kartına bir daha para vermemiş olursun.

Yine de eğer bütçe sıkıntın varsa *(ki sanmıyorum, ekran kartını almaya gitmişsin çünkü -Mert)* bir alt model olan GeForce GTX560'a ya da Radeon HD 6870'e de yönelebilirsin. Ama, bak son kez söylüyorum, NVIDIA GeForce GTX560ti al.
2- Samsung T260HD iyidir, hoştur. Eski test sistemimizde takılı olarak epey kahrımızı çekmiştir. Yalnız oldukça eski bir model. Sana daha güncel bir şeyler bakalım bence *(stok sıkıntısı da var T260HD'nin -Mert)*. Örneğin Samsung'un

22"lik şu modelini önerebilirim sana: *http://bit.ly/I0btK8*. Eğer 22" az gelirse, 32"lik şu model de ihtiyaçlarını sonuna kadar karşılar: *http://bit.ly/JhnQ00*. Her ne kadar tam olarak bütçeni ve ihtiyaçlarını *(en basitinde hangi ekran boyutunu aradığını -Mert)* bilmesem de.
Olur mu öyle şey, rahatsızlık falan. Benim burada bulunma amacım zaten sizlerin soru(n)larına cevap bulmak. Bir daha gel, hep gel. Bekleriz yine *(bi de NVIDIA GeForce GTX560ti al -Mert)*. Kal sağlıcakla.

İKİ BİLGİSAYAR ARASINDA KALAN ADAM

S Ben şu iki bilgisayar arasında kaldım *(Sana da merhaba Ömer :) -Mert)*. Biri masaüstü ve bileşenleri şöyle: AMD Phenom II X4 970 Black Edition 3.5 Ghz işlemci, Gigabyte H67MA-USB3-B3 anakart, Sapphire HD6750 ekran kartı, GSKILL 4GB (2x2) RIPJAWSX CL9 bellek, Western Digital 500 GB Caviar Blue SATA III sabit disk, XILENCE 500W güç kaynağı. Diğeriyse bir dizüstü olan Asus EeePC VX6S. Yorumlara bakılırsa Asus'un performansı oldukça iyi *(evet, geçen ay ben de yorumladım -Mert)*. Ben dizüstünden yanayım taşınabilir olması iyi bir özellik benim için *(görüşmek üzere Ömer -Mert)*. Ömer Faruk Özkan

C Kaç aylık Teknik Servis kalfasıyım, senin kadar net e-posta yazan görmedim Ömer. Neyse, madem bu kadar net girmişsin konuya, cevapların da net olsun.
Diyeceğim de, benden çok farklı şeyleri karşılaştırmamı öneriyorsun sen. Biri masaüstü bilgisayar, diğeri netbook *(ya da subnotebook -Mert)*. Burada olay, tamamen senin ne istediğine bakıyor. Eğer son çıkan oyunları evinde yayıla yayıla oynamak istiyorsan masaüstü bilgisayar ilk tercihin olmalı elbette. Ya da yüksek işlem gücü isteyen programlar kullanıyorsundur, ne bileyim 3B çizim yapıyorsundur vesaire. Bunun için de mesela ya yüksek performanslı bir notebook, ya da masaüstü bilgisayar gerekir. Netbook değil. Netbook ne zaman gerekli olur peki? İnternete her zaman bağlı kalmak istersin, evinden uzak kalsan bile sosyal medyaya, e-postalarına, internete takılmak istersin. Yaptığın yolculuklarda filmlerini, dizilerini yanında götürür keyfine bakarsın. Çalıştırdığı müddetçe indie oyunlara ya da klasiklere dalarsın falan filan.
Diyeceğim o ki, öncelikle bu saydıklarımdan hangisi ya da hangileri senin için daha önemli? Hangilerinden vazgeçebilir, hangilerinden vazgeçemezsin ona karar vermen lâzım. Sonrası zaten gelir *(ama o masaüstü bilgisayardaki ekran kartının biraz sönük kaldığını söyleyeyim -Mert)*.

NEDEN CIZIRDIYOR BU?

S Merhabalar sevgili ve cefakâr ustalar. Kaan Abi nerededir, ne yer ne içer bi haber verseniz? Kendisini ve oyun ezmelerini özledik.
Ve nihayet soruma geçiyorum. Bilgisayarımda Asus Radeon HD 5770 ekran kartı bulunuyor. Ben bu kartın yerine Asus HD6950 2GB DirectCU II almak istiyorum *(gayet yerinde bir seçim -Mert)*. Sistemde şu anda Witcher 2, Shogun 2, ARMA II, Portal 2, Crysis 2, DiRT 3 (evet nihayet :)) *(? -Mert)*, Dungeon Siege 3, Battlefield 3, Alice Madness Returns, Assassin's Creed Brotherhood, Super Street Fighter IV Arcade Edition ve Jamestown, Machinarium benzeri oyunlar kurulu *(nasıl da dışlamışsın son iki oyunu, hiç yakıştıramadım -Mert)*. Aşağıda verdiğim sistem bilgilerime göre bu değişiklik sizce mantıklı ve uzun ömürlü olur mu? Ekran kartı haricinde değiştirmemi önerdiğiniz başka parça var mıdır?

İkinci sorum bu sistemi aldıktan sonra her nedense ses çok kısıkken veya yüksek ve üstü seste ses verecek bir şey açık olmasa dahi hoparlörlerden hafif bir hışırtı cızırtı arası bir ses gelmeye başladı *(ibret olsun diye değiştirmeden bıraktım bu cümleni -Mert)*. Kulağımı hoparlörlere yaklaştırınca bu ses daha iyi duyuluyor. Özellikle USB girişinden sabit disk takıldığında bariz cızırtı geliyor. Daha önce de eski anakartımın (Asus P5KPL) onboard ses çıkışını kullanıyordum fakat böyle bir sorun yaşadığımı hatırlamıyorum. Hoparlör olarak da Logitech X-530 5.1'i kullandığımı belirteyim. Yayınlamasanız da olur, yeter ki cevaplayın *(yapılan bir araştırmaya göre "Yayınlamasanız da olur, cevaplayın yeter." türünde isteklerde bulunulan e-postaların daha fazla yayınlandığını biliyor muydunuz? -Mert)*.
Sistemim şöyle: Intel Core i7 920 2.67GHz işlemci, Asus P6T SE anakart, HI LEVEL 6GB 1066MHz bellek, High Power 700W güç kaynağı.
Gökhan Gürsoy

C Merhabalar Gökhan, Kaan Usta Paris'te, Fransız yemekleri yiyor ve bolca şarap içiyordur herhalde *(bunu sormadım, bilmiyorum -Mert)*. Evlendi, yuva kurdu oralarda. Kendisini ve oyun ezmelerini biz de özledik valla ne yalan söyleyelim.

Ekran kartı olarak iyi bir seçin yapmışsın. Gönül rahatlığıyla alıp kullanabilirsin. Sisteminse, yeni eklenecek olan ekran kartını da düşününce seni epey bir süre daha götürür.

Gelelim cızırtı sorununa... Bir önceki bilgisayarda aynı sorunu ben de yaşamıştım. Hatta sorunu yaşamakla kalmayıp, kafayı da yemiştim. Bu cızırtı nanesinin pek çok nedeni olabiliyor. Elektriksel parazitlenmeler, tümleşik ses kartının kalitesi, arka jak çıkışının bozulması, hoparlör jakının sorunlu olması. Aklıma gelenlerden sadece birkaçı bunlar. Ne denediysem çözememiş, harici bir ses kartı almıştım. Şu anki bilgisayarımda da tümleşik bir ses kartı kullanıyorum ama bana mısın demiyor mesela. Biraz da şansla alakalı bir durum senin anlayacağın. Eğer bir şeyler yapmak istiyorsan farklı hoparlör/kulaklıklarla deneyebilir, bilgisayarının bağlı olduğu prizin topraklı olduğundan emin olabilir, onboard ses kartının yazılımını tamamen kaldırarak kontrolü Windows'a bırakabilir, Ses Denetimi'ni kullanarak kullanmadığın ses çıkışlarını kapatabilirsin. Pek işe yarayacaklarını sanmıyorum hiçbirinin, onu söyleyeyim. En garantili ve rahat çözüm yeni bir ses kartı almaktan geçiyor bana soracak olursan. Yeni ekran kartın (ve muhtemelen ses kartın) şimdiden hayırlı olsun Gökhan.

Akşam olmuş, ay ışığı süzülüyor pencerelerden. Aklım hâlâ sabah pencereye sığınan serçede. Ekmek kırıntıları koydum belki gelir diye ama nafile. Kim bilir hangi ağacın tepesinde uyukluyordur şu anda... Neyse, kepenkleri kapatmanın vaktidir. Gelecek ay yine burada buluşmak için gerekli olan sihirli sözleri biliyorsunuz:
donanim@oyungezer.com.tr
Kalın sağlıcakla.

SANAYİ DEVRİMİ

Devrim diye nice nicesine sarıldım.



Puma UM Backpack

Cep telefonuyla resim çeken, müzik çalarıyla internete giren goyunlar olarak çantamızı da yağmurluk olarak kullanmışız çok mu? Bence çok.

Holga



Hayatı analog yaşayan iPhone 4 ve iPhone 4S sahiplerine. Instagram satıldı diye oluyor bunl hep. Amerikanın oyunları.

Double Ended Jar



"Kavanoz dipli dünya" tabirini yerle bir eden bu tasarım, kavanozun dibini kaşıklamaktan aşındıran nutellacı oburgezerlere gelsin. Kavanozun dört yanına dört tane daha kapak ekledik mi, insanlık olarak bir seviye daha atlayacağız.

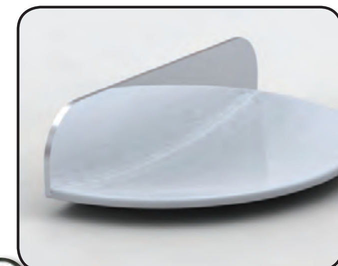
Anti-Theft Lunch Bags



"Nutellamı yerken sandviçlerim ne olacak?" "Aaa, düşündüğün şeye bak. Anti-Theft Lunch Bags ne güne duruyor?" "Ne güne duruyor?" "…"

Mirror Plate

Tabaktaki yemeği iki katı gösteren ve yemeği iki katı hızla yemenizi sağlayan tabak. Şizofren icadı, bildiğiniz "augmented reality". Manuel olanından.





05
9 771309 360003

EKRAN DIŞI



EKÜMENOPOLİS

“İstanbul bir kadındır, bir aşktır” gibi klişelerden siz de sıkıldınız mı artık? İstanbul’da yaşayanların çoğu için bu ilişki uzun zaman önce sado-mazo bir hale büründü zaten. Karşılıklı olarak birbirimize acı versek bile, yine de burada yaşayanların çoğunun iyi kötü bir ilişkisi var İstanbul’la. Ve bu şehir hâlâ bize bir şeyler ifade ediyor.

İstanbul’a dair en sevdiğim belgesel/filmdi Crossing The Bridge: The Sound of Istanbul. Biraz daha kıyıda köşede kalmış ruhani taraflarını, sokaklarından yükselen melodileri, barındırdığı birbirinden farklı kültürleri ve bu kültürlerin müziklerini anlatıyordu. Uzun zamandır izlemeyi beklediğim Ekümenopolis ise İstanbul’a dair çarpık kentleşme, nüfus artışı, gökdelen ve AVM’ler, kentsel dönüşüm zırvalığı, üçüncü köprü gibi sorunları ve altlarında yatan gerçekleri sunuyor tüm çıplaklığıyla. Bugüne kadar birkaç festivalde özel gösterimi yapılsa da 4 Mayıs’tan itibaren Beyoğlu Majestik ve Ankara Kızılırmak sinemalarında gösterime girecek. Salonlara baktığımızda, çok uzun süre vizyonda kalmayacağını az çok tahmin edebiliyoruz. İzlemeye niyetiniz varsa, elinizi çabuk tutun.

DAMLA PINAR GÖK



EKRANDIŞINDAKİLER

The Raid

Bİ' KAMYON SOPA YEMEYE HAZIR MISINIZ?

Daha trailer'ını ilk izlediğimde anlamıştım The Raid'in ne kadar bomba bir film olacağını. Nihayet bekleyiş sona erdi ve film festivalinde izleme şansı buldum. Salondan çıkarken, herkes gibi yanaklarım kızarmış, adrenalin seviyem maksimum düzeye çıkmış ama fena halde de rahatlamıştım. O kadar sopayı adeta ben yemiştim! The Raid saf bir aksiyon filmi çünkü. Her türlü dövüş tekniği, her türlü silah ve onlarca öldürme sahnesi var. Vahşetse vahşet arkadaşım, süper çekmiş adamlar! Endonezya'da çekilen film aslında Amerikan yapımı. Onlarca katlı bir mafya üssüne baskına gelen güvenlik güçlerinin hem hayatta kalma çabaları hem de mafyayı haşat etme serüvenini izliyoruz. Hikâye, diyalog filan beklemeyin filmden; aksiyona bırakın kendinizi. Dövüş sahneleri ve analog efektler işin ustaları tarafından yapılmış. Gerçeğinden hiçbir farkı olmayan silahlı çatışma sahneleri kadar yumruk yumruğa dövüşler de ağzımı açık bıraktı. Daha önce hiçbir filmde görmediğim türden öldürme teknikleriyle karşılaştım. Aklımdan hâlâ çıkmayan bir "kapı eşiğinde öldürme" sahnesi var ki, görmeniz lazım. Dahası, kötü karakterlerden Mad Dog lakaplı, bir buçuk metrelik bir ağabey var; ama böyle bir dövüş kabiliyeti yok! *The Raid*'in oynadığı her seansta bir konser izliyormuş gibi herkes alkış tuttuysa bir sahneye, o filmde bir şeyler vardır hocam! İddia ediyorum, filmin DVD-Blu-ray seti filan çıksın, fenomen olacak! **–Volkan**



Soma FM

İLAÇ NİYETİNE RADYO

Radyoların eskisi gibi güzel parçalar çalmamasından şikâyetçiyseniz size şunu söylemeliyim: Yanlış radyoyu dinliyorsunuz. Yayın hayatına ta Şubat 2000'de başladığını düşünürsek, Soma FM'i benim de biraz geç keşfettiğimi söyleyebiliriz. Fakat radyo dinlemek gibi bir huyum olmamasına rağmen, sabah akşam kendimi kollarında bulur oldum.

İnternet üzerinden yayın yapan Soma FM'in en güzel yanı, ömrünü bunca yıldır tamamen dinleyicilerinin bağışlarıyla sürdürüyor olması. Diğer bir deyişle, hiç reklam almıyor ve müzik keyfiniz bölük pörçük olmuyor. Soma FM esasında tek bir radyo da değil, zira elektronik müzik ağırlıklı, farklı müzik zevklerine hitap eden 22 istasyonu bünyesinde barındırıyor. Şu sıralar benim favorilerim; alternatif rock'a yakınsayan ve *All India Radio*, *The Album Leaf* gibi grupları keşfetmeme olanak sağlayan **Digitalis**, sahiden Dünya dışından yayın yaptığından şüphelendiğim **Space Station Soma** ve Hint ezgileriyle yüklü **Suburbs of Goa**.

Soma FM'i ister internet sayfası üzerinden, isterseniz Winamp gibi bir müzik çalar aracılığıyla dinleyebilirsiniz. Tek yapmanız gereken *somafm.com* adresini ziyaret etmek. **–Eren**



Bahar Şarkıları

GEVŞER GÖNÜL YAYLARI

Bütün kışı en yavaş ve en depresif şarkıları dinlemekle geçirdik ama tamam, bitti. Bak dışarıda güneş var, hafta sonları sahilde kahve, akşamüstleri Firuzağa'da çay keyfi vakti artık. Bahar münasebetiyle, kalbimiz gibi şarkılarımız da kıpır kıpır olsa fena olmaz mı? Neyse ki geçtiğimiz ay ofisimizin müzik sağlayıcısı Serpil imdadımıza koştu ve *bahar playlist*'imizi hazırladı. Siz de atın mp3 çalarlarınıza, yol ve trafik işkence olmaktan çıksın (ikinci köprü girişinde Ready to Start'ın gazına gelip az daha kaza yapıyor olmam kimsenin suçu değil, tamamen benim salaklığım. Ama ne de güzel gaza gelmiştim, hey gidi hey). **–Damla**

Lykke Li – I Follow Rivers
Arcade Fire – Ready to Start
Lilly Allen – The Fear
Kasabian – Goodbye Kiss
LA Roux – Bulletproof
La Roux – In For The Kill
Radiohead – Jigsaw Falling Into Place
The Rapture – How Deep Is Your Love
Franz Ferdinand – This Fire
Hard-Fi – Better Do Better
Ladyhawke – Magic
Ladyhawke – My Delirium
Florence And The Machine – Dog Days Are Over
Kasabian – Underdog
The Last Shadow Puppets – The Age Of The Understatement
The Dears – 5 Chords
Yeah Yeah Yeahs – Heads Will Roll

Swallow The Sun – Emerald Forest And The Blackbird

SOĞUK İKLİM, SICAK MÜZİK

"Finlandiya'dan babam çıksa dinlerim" çok doğru bir söz. Buna ilaveten buradan çıkan grupların çoğunlukla sert ve karamsar albümler yapmasına şaşmamak lazım. Bir kere güneş yok, memleketleri desen soğuk. Bizim soğuk kış gecelerinde hissettiklerimizi, onlar yılın büyük kısmında yaşıyorlar ve bunu müziklerine taşıyorlar.

Swallow The Sun da sevdiğim Fin gruplardan biri. Favorim olan birçok doom metal grubu tarzlarını death'e kaydırırken, StS son albümüyle bana istediğimi verdi. Albüm tarzı için My Dying Bride/ Damnation Opeth'i karışımı diyebilirim. Clean vokalin brutal kadar yoğun olması ve tarzın önceki dört albüme göre biraz yumuşaması birçok hayranını kızdırsa da ben bu halini çok tuttum. Sözler ve vokal geçişleri çok başarılı. *This Cut Is The Deepest* ve Anette Olzon'un (Nightwish) eşlik ettiği *Cathedral Walls* klibiyle de çok güzel bir çalışma. Kapanıştaki *Night Will Forgive Us*'ı da uzun süre dinleyeceğim gibi. Grubu ilk kez dinleyeceklere öncelikle "Ghosts Of Loss" albümünü önerirken, doom metal sevenler yeni albümlerini de kaçırmasın derim. **–Göker**





Iron Maiden – En Vivo!

MÜZİK BİR DİN OLSAYDI, TANRISI KİM OLURDU?

36 ülke, 98 konser ve 2 milyondan fazla seyirci! Metal müziğin 6 başlı ejderhası Iron Maiden geçtiğimiz sene Final Frontier Dünya Turnesi kapsamında gezegenimizi bir kez daha arşınladı. Grubun insanüstü vokali Bruce Dickinson'ın bizzat uçurduğu **Ed Force One** isimli Boeing 757 ülkemize de uğramış ve *Scream for me İstanbul!* nidasının semalarda ilk kez yankılandığı o haziran gecesi anılarımıza kazınmıştı. Tarihe tanıklık etme fırsatı bulamamış talihsiz müzikseverlere teselli ikramiyesiyse yeni bir albüm formatında çıkageldi: En Vivo!



Adından da anlaşıldığı gibi, Latin Amerika esintileri taşıyan bu albüm, bir canlı performans kaydı. **Santiago** kentindeki bir stadyuma doluşan 50,000 kişilik ateşli kitlenin izleme ayrıcalığına eriştiği muazzam bir konser… Şili bence böylesi bir kayıt için biçilmiş kaftan; çünkü Maiden'ın buradaki koyu hayranları tıpkı grubun kendisi gibi tutkulu ve her zaman tıka basa enerji dolu. Video boyunca oluşan coşku girdabının içinde iki saatin nasıl geçtiğini anlamayacağınızı garanti ederim.

İlk DVD'deki bu 120 dakikaya Running Free'den The Talisman'a kadar tam 17 şarkı sığıyor. Eski ve yeni Maiden'a eşit porsiyonlarla yer veren bu doyumsuz menüde çok iyi bir karışım elde edilmiş ve izleyiciler eski/yeni bakmadan tüm şarkılara en ücra hecelerine varasıya eşlik ediyorlar. 22 adet HD kamera ve bir octocam (havadan seyirci manzaraları almak için kullanılan uçan cihaz) tarafından görüntülenen, hem stereo hem de 5.1 ses sisteminde işlenen En Vivo!'nun prodüksiyon kalitesi kesinlikle birinci sınıf. Kusursuz çekimler, bin türlü açının birinden diğerine hoplayan hünerli montaj işçiliği sayesinde başınızı döndürmeyi başarıyor. Öyle ki büyük bir HD ekran ve kaliteli bir ses sistemi ile size kendinizi adeta oradaymış gibi hissettiriyor. DVD setindeki 2. diskteyse 88 dakikalık Behind the Beast belgeseli yer almakta. "Bir dünya turnesinin lojistik altyapısı ne şekilde planlanır, o devasa dekorlar bir 757'ye nasıl sığdırılır, sahnenin ve grubun konsere hazırlık süreci neye benzer" gibi soruları güzelce cevaplayan bu videoyu bir çeşit sahne arkası VIP geçiş kartı gibi düşünebilirsiniz. Bu diskte ayrıca Final Frontier albümünün Satellite 15 adlı tanıtım videosuna ait yapım sürecini anlatan küçük bir belgesel daha var.

En Vivo!, metal müziğin krallarının kim olduğu konusunda kanun hükmünde bir kararname. Maiden'ın tek bir şarkısını bilmiyor olsanız bile umarım koşa koşa gider bu başyapıtı edinirsiniz. Ve umarım 50 yaşınızı geçtiğinizde hepiniz bu yaşlı kurtlar kadar genç ve "canlı" kalırsınız. Up'em Irons! **–Umut**



Ailenin Bir Üyesi Cesar Millan

SADIK DOSTLARIMIZA FISILDAYAN ADAM

Cesar Millan, nam-ı diğer *Köpeklere Fısıldayan Adam*'la National Geographic kanalında tanıştığımda 2010 yılının haziran ayıydı. Aynı yılın ağustos ayındaysa, hayattaki en iyi arkadaşım, benim için en değerli varlık olan köpeğim Şanslı gizemli bir geçmişten, sokağın zorlu koşullarından büyük tesadüfler sonucu çıkarak yaşantıma dahil oluverdi. Şanslı'yı ilk yürüyüşe çıkardığımda, bahçe ve ev içinde ilk kuralları koyup uyguladığımda, basit eğitim çalışmalarımızda Cesar Millan'dan öğrendiğim temel ilkeler hep aklımdaydı: Sakin ve özgüven dolu enerji, sevgi–saygı–disiplin ve kurallar dörtgeni, köpeklerin sadece ama sadece "an"ı yaşadıkları gerçeği… Köpeklere Fısıldayan Adam Cesar, Melissa Jo Peltier ile birlikte kaleme aldığı bu kitapta köpek sahibi olan ya da olmayan tüm aileler için son derece yararlı ve sevimli bir başucu rehberi hazırlamış. Yüzümde samimi bir gülümsemeyle okuduğum "Ailenin Bir Üyesi"ni köpekleri ve doğayı seven herkese ısrarla tavsiye ediyorum. **–Noyan**



Meshuggah – Koloss

ÖKÜZ METAL

Sıvidişş medıl denildi mi hazır ola kalktığımıza göre, sizlere öküz müziği yapan Meshuggah'ın son albümünden bahsedebilirim. Overkill'in son albümü yerine Koloss'u anlatıyor olma nedenim kesinlikle kıyas değil, zevk meselesi. Ben metalde "gücü" hissetmekten keyif alıyorum ve Koloss bunu fazlasıyla veriyor. Meshuggah'ı duyduysanız *kamyoncu metali* yaptıklarını bilirsiniz; kafa kaldırmaz, yorar ama garip bir de keyif alırsınız. ObZen albümü kadar olmasa da, Koloss da bu çerçevede. 10 parçalık albümde riff durmak bilmiyor. Bass'lar bir ton ve davullar müthiş. Tekniğin dibine vurmuş abiler yine. Groove da var, aksak ritmler de var. Bu işe yeni başlayan bir gitarist olsam, muhtemelen bu albümü dinledikten sonra vazgeçerdim. Sadece bu da değil, Demiurge dinleyin mesela. Behind The Sun'ın ikinci yarısı gibi gaz dolu geçişler kaynıyor albüm. Otobüste, yolda filan aniden kafa sallayan biri görürseniz anlayın ki Koloss dinliyor o genç. İkinci şarkı The Demons Name is Surveillance'da ise kendinizi mosh-pit'te tepinirken hayal edebilir, riff bombaları altında ezilmekten zevk alabilirsiniz. Türü sevenlere duyurulur. **–Volkan**





Perfect Selection Dracula Battle 1 & 2

DRACULA'NIN KALESİNDE HEADBANG YAPMAK

Youtube'de gördüğü amatör çalışmalara "Aaa Mario'yu gitarla çalmışlar" diye şaşıranlardansanız, bilin ki *oyun müziği aranjmanları* konusunda buzdağının daha görünen tarafını bile keşfetmiş değilsiniz. Özellikle 8 ve 16-bit dönemindeki oyunlara gerçek enstrümanlarla yapılan, resmi ya da hayran işi çok sayıda aranjman albümü var. İşte Perfect Selection Dracula Battle da, 1994'te Konami tarafından usta Japon gitarist Naoto Shibata ve ekibine hazırlatılan resmi bir Castlevania müzikleri albümü.

2 CD'den oluşan albümdeki (aralarında bir yıl var aslında) parçaların çoğu heavy metal, hard rock, blues ağırlıklı olarak düzenlenmiş. Çoğu kişi Castlevania müziklerini klasik ya da senfonik ağırlıklı düşündüğünden, 8-bit duymaya alıştığı Bloody Tears gibi klasikleri bangır bangır gitarlarla dinleyince acayip gaza geliyor. Hatta ben üç yıldır gaza gelmeye devam ediyorum, bir yandan headbang yaparken diğer yandan kırbaçla Dracula'nın kafasına kafasına vurasım geliyor. Zaten serinin müziklerine aşinaysanız Thrashard In The Cave, Iron Blue Intention, Don't Wait Until Night gibi klasik parçalardaki gitar performansları aklınızı başınızdan alacak. Naoto Shibata bu albümlerde o kadar iyi bir iş çıkardı ki efsane VGM albümleri arasına girdi ve sonrasında Konami tarafından shooter oyunlarına da benzer konseptte albümler yaptırıldı. Her şey bir yana, bunu dinlemeyen kişi "ben Castlevania hayranıyım" demesin arkadaş! **–Emre S.**



GÖKER NURBEYLER

Horus was weak. Horus was a fool. He had the whole galaxy within his grasp and he let it slip away. -Abaddon the Despoiler



Horus Heresy: İmparatorun Gözyaşları

GEÇEN AYKİ "SERPİL'DEN W40K İSTEYİN" ÇAĞRIM AMACINA ULAŞAMADIĞINDAN, DAMLA'NIN DESTEĞİYLE YAZIMA BURADA DEVAM EDİYORUM. BAKALIM 30K'LI YILLARDAKİ HORUS HERESY'I BİR SAYFAYA SIĞDIRABİLECEK MİYİM...

HORUS'UN BULUNMASI

Horus, İmparator tarafından laboratuvarda yaratılan Primarch'lardan biridir. Kaos tanrılarının oluşturduğu vortex sonucunda "kardeş"leriyle birlikte evrenin dört bir yanına savrulur. Biraz da şansın yardımıyla, dünyaya yakın Cthonia'ya iner. İlk bulunan Primarch olmasıyla İmparator'un gözbebeği olur ve ondan çok şey öğrenir. Emrine *Luna Wolves*'un verilmesiyle birlikte "İnsan İmparatorluğu"nun temellerini atar.

BÜYÜK SEFER

İmparator ve Horus yıllarca omuz omuza savaşırlar. Bu esnada diğer Primarch'ların bulunmasıyla İmparator komutayı Horus'a bırakır. Kardeşlerini görmesine sevinmesine rağmen favori oğul olarak kalacağına yemin eder. Aldığı stratejik kararlarla ordunun, hatta diğer lejyon ve Primarch'larının saygısını kazanır.

Horus'u büyük bir lider yapan en önemli özelliği, insan psikolojisinden çok iyi anlamasıydı. Hitap gücü ve karakter analizi yeteneği birçok konuda savaşsız zafer kazanmasını sağlamıştı. Farklı lejyonlara hükmederken lejyon bazlı taktikler kullanmayı öğrendi. Örneğin White Scars ile Night Lords'un hızlı saldırı taktiklerine ve Imperial Fists ile Iron Warriors'un kuşatmalara daha uygun olduğunu fark etmesi gibi.

BOZULMA

Horus'un **ıÜüUllanor Seferi**'nde Orklara karşı zafer kazanmasından sonra İmparator bu zaferin en büyük zafer olduğunu ilan eder. Böylece Luna Wolves, Sons of Horus adını alırken, Horus Warmaster ilan edilerek milyonlarca askerin komutanı olur. Bu dönemde kazanılan zaferlerin "Terra'daki sarayında konfor içinde oturan İmparator'a" mal edilmesi Horus'u rahatsız etmeye başlar. Horus unvanını resmi olarak almaya Terra'ya dönemeden Davin gezegeninin uydusunda kötü şekilde yaralanır. Bu yaranın tedavi şekli onda bir yozlaşma, bozulma başlatır (bu bozulmada ve pek çok olayda World Bearers'ın 1. Chaplain'i Erebus'un parmağı bulunur).

İHANET

Değişim, ilk olarak bir gezegendeki birkaç başıbozuk adamı öldürmek için kimyasal bombalar atarak 16 milyar insanı öldürmesiyle başlar. İmparator buna bir açıklama istediğinde aldığı yanıt şok edicidir: Horus, İmparator'un mevkisine layık olmayan, adına yapılan savaşlara değmeyecek biri olduğunu, tahtı kendisinin hak ettiğini deklare eder. Terra'daki İmparator vekili *Rogal Dorn* Horus'un sadakatinin sınanması için 7 lejyon gönderir. Lejyonlardan dördü Horus tarafına geçer. Istvaan 5'te İmparator'a sadık kalan Iron Hands, Salamanders ve Raven Guards'ın neredeyse tamamı yok edilir. İç savaşın başlamasıyla birlikte Thousand Sons da Imperial Guard ve filolarıyla savaşa katılır, yüzlerce gezegende kardeş kanı akar.

Horus savaşı bitirmek için İmparator'un sarayını 55 gün kuşatır. Ultramarines, Space Wolves ve Dark Angels rotayı acilen Terra'ya döndürür. Bu gelişme sonrası Horus babasının ölümünü Warp aracılığıyla zihninde görmek istediğinden gemi kalkanlarını indirir. Bu fırsatı kaçırmayan Imperial Fists askerleri, Rogal Dorn ve Sanguinus (Blood Angels) ile birlikte gemiye ışınlanır. Bu muhteşem ekip bile kaos tanrılarının güç verdiği Horus'a karşı çaresiz kalır. İmparator gemiye geldiğinde oğlu Sanguinus'un cansız bedenini Horus'un yanında bulur. Buna rağmen Horus'u geri kazanmak için savunmada kalır ve pek çok yara alır. İmparator dövüşün kritik anında savunmayı bırakarak Horus'a yaklaşır ve bu anda ölümcül bir darbe alır. Bu sırada köprüye giren bir terminatör Horus'un psişik saldırısıyla feci şekilde can verir. Oğlunu sonsuza dek kaybettiğine emin olan İmparator Horus'a saldırır ve ağır yaralar. Kaos tanrıları yenilen Horus'u terk edince, Horus yaptıklarının farkına varır.

Horus ölse de İmparatorluk artık ikiye bölünmüştür. Kaos tanrıları zebanileri savaştan çekince Horus yanlıları **The Eye of Terror** olarak anılan warp fırtınasına kaçarlar. Sons of Horus'un ikinci adamı **Ezekyle Abaddon** kaçarken ölü liderlerini de götürür.

Buraya kadar kısaca bir anlatmak istedim. Hikâyenin devamı için ne yapacağınızı biliyorsunuz…

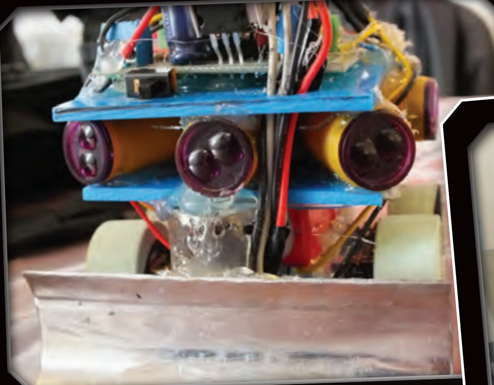




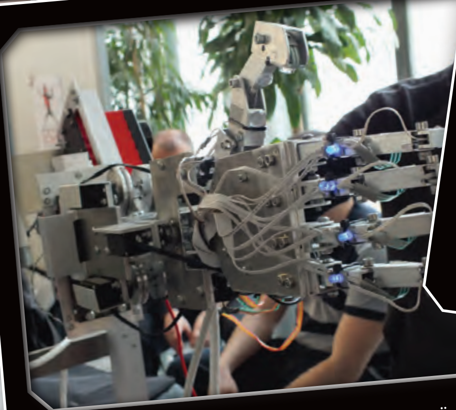
İTÜRO 2012

"48 65 70 69 6d 69 7a 20 72 6f 62 6f 74 75 7a"

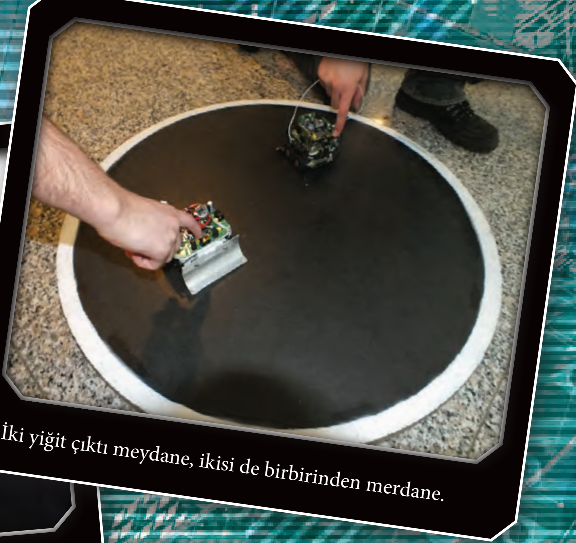
Bu sene altıncısı gerçekleşen İTÜ Robot Olimpiyatları'nda birbirinden eğlenceli ve şaşkın robotlarla bir aradaydık. Tüm robotik meraklılarını bir araya getiren üç günlük etkinlikte robotlar **Mini Sumo, Çizgi İzleyen, Süpürge, Yangın Söndüren, Labirent, Serbest Kategori, Kendini Dengeleyen Robot** kategorilerinde kıyasıya mücadele ettiler. Keyifle izlediğimiz organizasyon bizi de gaza getirdi. Seneye hep beraber bir "GO-BOT" yapmaya ne dersiniz? **-Ozan**



Wall-E'nin o masum bakışlarını nereden aldığını bulduk.



Skynet'le el sıkıştık. Bize zarar vermeyeceğine söz verdi.



İki yiğit çıktı meydane, ikisi de birbirinden merdane.



Küçük yaştaki yarışmacı en çok alkışı alarak gönüllerin birincisi oldu.



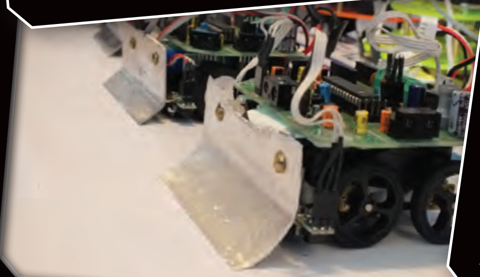
Sadece yarışma değil, engelliler için yapılan tasarım da etkileyiciydi.



Ayakta durmak onlar için büyük bir mücadele.



Yaangın oooluuur, biz yangınaaa gideriiiiz.



Minik sumocular her gün 10W elektrik yiyormuş.



Formula R1'in seneye İstanbul'da yapılmasına karar verilmiş.



Yeraltı araştırmaları için tasarlanmış bu robot oldukça karizmatik.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

BAHÇEŞEHİR İLETİŞİM
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ

bug
Bahçeşehir University
Game Lab



Oyun yapmak istiyor,
oyun yapmaya çalışıyor
veya oyun yapmayı
hayal ediyorsanız, gelin
size yardımcı olalım!

BUG Oyun Atölyeleri Başlıyor

25 Haziran - 13 Temmuz 2012 tarihleri arasında
Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı'nda, fikirden, tasarıma
ve pazarlamanın temellerine kadar oyun üretim sürecini baştan sona ele alıyoruz.

Son başvuru 1 Haziran 2012

bug.bahcesehir.edu.tr



Erbuğ Kaya

GEÇİDİN ÖTE TARAFI –DAMLA PINAR GÖK

Erbuğ'la tanışmamız 90'lı yıllara dayanıyor. Yani hakikaten "o benim küçüklüğümü bilir." Kadıköy'de önce Geçit, sonra da Kayıp Kafe'de takılan bir avuç insandan ikisiydik. Birçok arkadaşlığın başına gelen "görüşememe, sağa sola dağılma" hali bizi de vurdu ve hiç görüşmeden geçen senelerin ardından bir gün bir kitabın kapağında gördüm ismini.

Fantastik bir roman yazmak, kocaman ve farklı bir dünya yaratmak ve bu kocaman dünyanın içine onlarca karakteri yerleştirmek hiç kolay değil. Bunu hakkıyla yapan az sayıda insandan bir tanesi Erbuğ. O eski zamanların "bir avuç" insanından üçüncüsü olan Ozan'a "Aaa bizim Erbuğ kitap yazmış" dememle başlayan hikâye, Erbuğ'un yayınlanan ikinci kitabının ardından tekrar bir araya getirdi bizi.

Önce biraz kendinden bahseder misin? Kimsin, nesin, neler yaptın, nasıl geçti hayatın?
1973 Ankara doğumluyum. Babam subay olduğu için Türkiye'nin dört bir yanını dolandık durduk. 1992 yılında YTÜ İnşaat Mühendisliği'ne girdim, sonra kendi isteğimle ayrıldım. O sıralar FRP'nin ne olduğunu biliyordum ama oynamışlığım yoktu. Bir arkadaşıma *içinde oyunlar oynanan bir kafe açma düşüncem var* diye bahsettiğimde, *abi FRP diye bir şey var onu da koysana* dedi. *E tamam, olur* dedim ben de. Ertesi gün bir bavulla geldi yanıma. Bavulun içinde bir sürü kitap vardı, hepsini doldurmuş getirmiş. Bu fikirden yola çıkarak Geçit Kafe'yi açtık. Fakat birtakım ticari sebeplerden dolayı Geçit'i bırakmak zorunda kaldım. Daha sonra Kayıp Cafe'yi açtım birkaç kişiyle beraber. O dönem, iş hayatı açısından hayatımdaki en güzel zamanlardan biriydi. 2000'lerin başında Kayıp kapanınca ben de tasarım yapmaya başladım. Tasarımcı mıydım da tasarım yapmaya başladım? Yok aslında, açlıktan tasarım yapmaya başladım diyebilirim.

Giddar fikri nasıl oluştu, süreç nasıl gelişti? Türkiye'de kitap çıkarmak çok da kolay bir şey değil çünkü.
Kayıp'ın sonlarına doğru çok güzel bir projemiz vardı ve o projeyle uğraşırken bir dünya nasıl oluşturulur, bir karakter nasıl yaratılır, neleri barındırır, neleri barındırmaz öğrendik. Bu benim çok işime yaradı. Ayrıca "öğretilen ve bize uygulatılan düzenin gerçekliğini sorgulama hali" zaten arkadaşlar arasında da sık sık tartıştığımız bir şeydi. Giddar'ın başlama hikâyesinde bazı alt fikirler de yatıyor. Mesela en basiti, "bir insan tepeden gelen bir öğreti üzerine vicdanını nasıl göz ardı edip başka bir insana zarar verebilir." Tüm bunların gölgesinde, 2002'de askerdeyken ilk bölümü yazmaya başladım. Sonra askerden döndüm ve yazmaya devam ettim. Ama aslında şöyle de bir şey vardı; kitap yazıyordum ama bunun bir kitap olup olmayacağı hakkında hiçbir fikrim yoktu. Bittiğinde kulaklık vardı kulağımda, çıkarıp eşime "Ee Funda, bitti, ne yapacağız şimdi" dedim.

Kitap nasıl yayınlandı?
Ben bu konuda kesinlikle çok şanslıydım. Bir arkadaşımın arkadaşının eşi Kalkedon Yayınevi'nden kitaplar çıkarıyormuş. Ona bahsetmişler *Erbuğ diye bir arkadaşımız kitap yazdı* diye. O da *iyi* demiş, *o zaman bizimkilere verelim baksınlar bi'*. Ben de güzel bir sunum hazırladım ve Kalkedon'un sahibi ile bir yerde buluştuk. Sunum dediğim de, attığın zaman kafanı yarabilecek boyutta bir dosyaydı. Süreç hakkında hiçbir şey bilmeden sunumu teslim ettim ve 1 ay sonra *basacağız* diye aradılar. Çok



iyi hatırlıyorum, o telefon konuşmasını yaptığımda Amerikan Hastanesi'nin önünde dans etmiştim. Sonra *basacağız* dediler, *ama seneye basacağız. Seneye bassınlar, acelesi yok, ne yapalım* dedim ben de.

Kocaman bir dünya var Giddar'da. Hiç kolay değil böyle bir dünya yaratmak. Kurgu kısmı biraz acı verici olmuştur diye tahmin ediyorum?
Giddar'ın genel hatları 16 sayfalık bir notla başladı. Bu hattın üzerine daha sonra düşünme süreci oluşmaya başladı. Yani dallanmalar budaklanmalar, burası şöyle olursa nasıl olur, burası böyle olursa nasıl olur, bu olmaz bunu çıkarayım, bunu sokayım, şöyle yapayım derken tüm hikâye böyle oluştu. Giddar'da 16 tane ana sahne vardı ulaşmaya çalıştığım. Tabii sürüp giden bir hikâye üzerinde o sahnelere ulaşmaya çalışırken, en çok dikkat ettiğim şey mantık hatası yapmamak ve hikâye bütünlüğünü korumaya çalışmak oldu. Bunun için çok çeşitli yöntemler kullanıyorlar ama ben zaten yazarken hatırlayarak gittim. Bazen geri dönüp bakıp *şunu mu yapsam, bunu mu yapsam* dediğim yerler oldu. Tabii *şurada şunu yapmıştım, burada bunu yapmıştım* diye notlar da aldım.

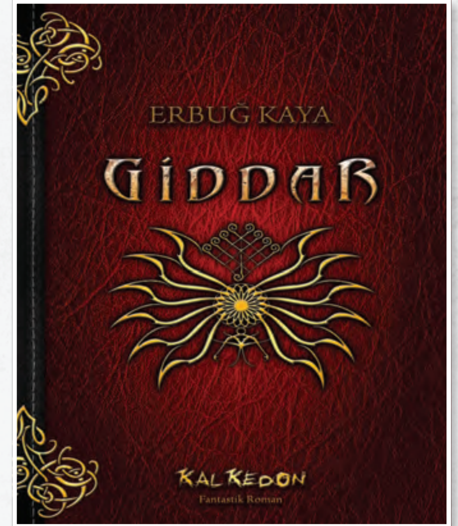
Kurgu kısmı böyleydi. Yeni bir dünya yaratma kısmına gelirsek; yaşadığın gerçek dünyada, herkesin bir şekilde etrafındaki çözümlerin ya da verilen cevapların arasında çok hoşlanmadığı şeyler vardır. Ben de bu cevapların bir yere dayanmadığına inanıyordum ve bunları bir şekilde kendime göre cevaplama ihtiyacı hissettim. Hayal ettiğinde gözünde canlanan şey senin keyfini bir şekilde yerine getirmeli, heyecanlandırmalı. Bu acı bir şey de olabilir, çok mutlu edebilecek bir şey de. Giddar evrenini buradan yola çıkarak adım adım oluşturdum.

Hah, o zaman gelelim joker sorumuza :) Oyunlar için de fantastik edebiyat için de çok tartışılan bir konu bu, kaçış psikolojisi. Kesinlikle buna katılmamakla beraber bir de sana sormak istiyorum; oyunlar ve fantastik edebiyat gerçek hayattan bir kaçış mı o zaman?
Bu kaçış psikolojisi olayını ben pek sevmiyorum. Fantastik edebiyata ve bilimkurguya kaçış edebiyatı demek, insanın ruhuna, psikolojisine ve hatta bilinçaltına etki edebilen bir şeye, mesela dokuzuncu senfoniye laf atmak gibi. Fantastik edebiyatta hiçbir zaman düşünmediğin, hiçbir zaman düşünmeyeceğin ve hatta belki duymaya kulaklarını kapadığın şeyleri bir anda bilinçaltına dokunan bir şekilde görmeye başlayabiliyorsun. Bu, bir de hayatını nasıl dengelediğinle alakalı. Yani bir zamanlar benim yaptığım gibi 48 saat oturup, oyun oynayıp, sonunda *ben ne yaptım* deyip kalkmıyorsan, arada arkadaşlarınla ve ailenle eğlenebiliyorsan, kitap okuyabiliyorsan ya da yapmak istediğin herhangi başka şeylerle ilgilenebiliyorsan bence 20. yüzyılın insana en çok keyif veren şeylerinden birkaçı FRP ve oyunlar. Hani bir de FRP *gençleri kötü etkiliyor, o role kendilerini çok kaptırıyorlar* gibi şeyler diyorlar ya… Sen bunu savunuyorsan o zaman senin tiyatro ile de dertlerin var demek. Madem fantastik edebiyat, bilim kurgu kaçış edebiyatı, Ursula K. Le Guin'in Mülksüzler'ini nereye koyacaksın?

Nedir bu insanlardaki FRP korkusu? Yoksa FRP öldürüyor mu? (pis bir sırıtış vardı burada yüzümde, evet :)
Çok fazla yemek yersen de ölürsün :) Şöyle bir durum da var, bir hafta sonu 6-7 arkadaşını eve çağırdın mesela patlamış mısırları alıp film izlemeye. Bir cumartesi günü yapılabilecek en iyi aktivitelerden biri gibi görünüyor. E ben daha güzelini biliyorum. O arkadaşların kendi filmlerini canlandırsın. Bundan daha zevklisi var mı ya? İzlediğin filmde kendini oradaki karakterin yerine koyup belki de duygulanıp ağlıyorsun. Ama FRP'de ağladığın karakter kendinsin ki başıma geldi, oradan biliyorum.

Gelecek için planlar ne? Yeni kitaplar var mı, Giddar ne olacak?
Giddar ikinci bir uyarıya kadar kapandı. 3 farklı proje var şu an kafamda. Henüz elimi sürmediklerimle ilgili bir şey söylemek istemiyorum. Ama üçüncü romanım şu an yarılanmış durumda ve Giddar gibi… hmm… bunları Türkçeleştirmemiz lazım aslında ama Giddar gibi "high fantasy" olmayacak. İstanbul'da 2010 yılında geçiyor hikâye. Bankacı Ali diye bir karakter var. Evli, mutlu değil. Birinci tekil şahıs olarak anlatılıyor kitapta her şey. Evet fantastik; ama dediğim gibi, high fantasy değil.

Eklemek istediğin bir şey yoksa son sorumu da sorayım. FRP öldür… Tamam şaka :)
Git buradan!





Nichibros (Daily Lives Of Highschool Boys)

BOZUNTUYA VERMEMEK İÇİN DAYAK DA YENEBİLİR -İPEK CEVAHİR

BU AY, BEKLEMEDİĞİM bir başlıktan harika bir komedi serisi çıktı. Tam adıyla **Danshi Koukousei no Nichijou**, *Daily Lives of Highschool Boys, Liseli Çocukların Gündelik Hayatı* anlamına geliyor ve seri aslında isminden fazlası da değil hani. Nichibros adını, altyazı gruplarından biri kısaltma olarak kullanıyordu ama açıkçası bana da daha pratik geldi. Zaten serideki "bro" kavramı adı altında yapılanları izledikçe ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.



Nichibros'ta bir grup liseli arkadaşın günlük hayatlarında yaşadığı komik olaylara yer veriliyor. Başarısızlıkların, akıllarından geçirip pratiğe dökerken mahvettikleri şeylerin, hareketler ve düşünceler arasındaki bağlantı kopukluğunun, kızların yanında başlarına gelen talihsizliklerin ve konuştukları sıradan şeylerin tamamını absürt bir sıradanlık havasında kısa bölümler halinde izliyoruz. Böyle durduğuna bakmayın, serinin anime anlayışınızı değiştirmek gibi bir amacı kesinlikle yok. Üstüne üstlük bir dolu da kahkaha da sunuyor.

BİZİ KİM, NEDEN İZLER Kİ?

Malumunuz, kızların ana karakter olduğu okul serilerinin ve moebloblarının patladığı bir dönemdeyiz. "Böyle bir dönemde erkeklerin ana karakter olduğu bir seri ne kadar tutabilir ki" diye aklınızdan geçirmekte haklısınız. Aslında serinin yapımcıları da böyle düşünüyor olacak ki bu konuyla ilgili, bölüm sonlarındaki **High School Girls are Funky** parçalarıyla oldukça dalga geçiyorlar.

Her bölüm kendi içinde 3-5 dakikalık kısa kısa parçaların birleşmesiyle oluşuyor. Böylece espriler zorlayarak uzatmadan, hızlı bir şekilde anlatılabilmiş. Doğrusu basit görünümüyle kolaylıkla gözden kaçırıp arka sıralara atabileceğiniz bir yapım; ancak kesinlikle kaçırmamanız gereken bir komedi. Zaten amacının göze hitap etmek değil, olayı anlatabilmek olduğunu göreceksiniz.



HAYATIMIZ PARODİ

Serinin yazarının başından kötü bir deneyim mi geçmiş yoksa yansıttığı şey gözlemleri mi bilemiyorum ama kızların karakterleri çok başarılı yerlerden yakalanmış. Mesela grup halinde hareket ettiklerinde son derece acımasız varlıklara dönüşmeleri, bağırıp çağırdıkları bir gencin balkondan çikolata atmasıyla ya da kedi sesi duyunca dikkatlerinin dağılması gibi şeyler acı ama bir yere kadar da gerçek :) Gene kız karakterlerin bir kısmının yüzlerinin tamamının gösterilmediğini fark edeceksiniz. Yüzlerindeki ifade olmadan, sadece hareketlerinden ve seslerinden, alaycı genç kızların ne kadar korkunç olabileceğini anlayabiliyoruz. Okulun kabadayısının ablasının, arkadaşlarının elinde maymun edilmesi kadar acıklı bir hikâye bu. Böyle düşününce olayın korkutucu bir boyutu da yok değil aslında. Hani amaç kesinlikle kimseyi aşağılamak değil muhtemelen, sadece bazı ince konuları güzel yakalamış Yasunobu Yamauchi.

Öte yandan sadece kızlar ve erkekler arasındaki garip durumlar değil, erkeklerin kendi aralarındaki yanlış anlamalar da var seride. Kendini kötü bir durumdan kurtarmak için arkadaşlarını toplamak, caka satmak için gaza gelmek ve eline yüzüne bulaştırmak, olayı bozuntuya vermemek için saçmalık derecesinde ciddiyetini korumak ama gittikçe batmak gibi konular göreceklerinizin çok küçük bir kısmı. Dalga geçilen konular sadece okul hayatlarından da ibaret değil. Mesela "ağzında tostla koşarken kendini tanıtan okula geç kalmış ana karakter", "nehir kenarında gün batımında karşılaşan çiftin derin (olmayan) sözleri", "yan evdeki komşuyla balkondan flört etmek" gibi birçok klişeleşmiş anime sahnelerine dokunuluyor.

İKİNCİ SEZONU GELİYOR

Nichibros, *Yasunobu Yamaguchi*'nin online bir dergi olan Gangan Online'da yayınlanan mangasından uyarlanmış bir anime serisi. Anime, bu senenin başında başladı ve mart ayında sona erdi. Sevindirici haberse, son bölümde ikinci sezonun geleceğinden bahsediliyor olması. Hemen ufak bir detaydan bahsedeyim: İlk bölüm hariç hemen hemen tüm bölümlerde, bitiş müziğinin ardından kısa bir parça daha yer alıyor. Ayrıca bölüm sonlarındaki mavi şeritlerde bazen okumak isteyebileceğiniz komik notlar geçiyor.

Tamamen sıradan, bazen hiçbir yere bağlanmayan, çok kısa süre içinde her şeyi fazlasıyla abartan bir seri Daily Lives of Highschool Boys. Özellikle arkadaşlarınızla birlikte izleyebileceğiniz bir komedi arıyorsanız kesinlikle bu seriyi denemelisiniz.





Blue Exorcist Detayları

Geçtiğimiz yıl animeye uyarlanan *Ao no Exorcist* (Blue Exorcist) serisinin ardından filminin yolda olduğu açıklanmıştı. Bu sene içinde Japonya'da gösterime girecek filmin bazı detayları aydınlanmaya devam ediyor. Öncelikle filmin kış sezonunda gösterileceği resmi sitesinden duyuruldu. Ardından kadrodaki bazı kilit isimler ve teaser niteliğinde bir görsel yayınlandı. Görselden anlaşılan, filmin de anime serisinin sonu gibi mangayı takip etmeyeceği yönünde (aslında şu noktada, serinin son yarısını baştan alsalar okuyan kimse hayır demez ama neyse). Filmin yönetmeni AoE anime serisinde de görev alan ve Ride Back'in yönetmeni olan Atsushi Takahashi olacakmış. Senaryoyu Aria, Blood+, K-ON! serilerinden Reiko Yoshida; karakter tasarımlarını AoE animesinin yanında Sengoku Basara'nın animasyon yönetmenliğini de yapan Keigo Sasaki; sanat yönetmenliğini Shinji Kimura (Steamboy) ve müzikleri Gundam UC'den Hiroyuki Sawano ele alacakmış.



Production I.G'den Robotics;Notes Yolda

Chaos;Head ve Steins;Gate'i takip eden üçüncü seri *Robotics;Notes* da görsel romandan animeye uyarlanıyor. Görsel romanı bu yaz piyasaya çıkacak olan serinin anime uyarlaması sonbaharda başlayacak.

Robotics;Notes'un fragmanlarında CH ve SG evreninde geçtiğine dikkat çekiliyor. Serilerin görsel romanlarını okuyanların hayal kırıklığı olarak anmaya devam ettiği Chaos;Head'in anime uyarlamasının ardından Steins;Gate'in çok büyük beğeniyle karşılanması, Robotics için şimdiden pek kestirilemeyen bir yol çiziyor. Öte yandan animeyi Production I.G'nin ele alacak olması da umut verici.

One Piece HD Demedik Ki!

Mart ayında *Toei Animation*, One Piece'in "High-Resolution Special Edition" olarak geçtiğimiz aydan itibaren yeniden yayınlanmaya başlayacağını duyurmuştu. Haber cidden sevindiriciydi, büyük bir kesim bu sularda bir şey umuyordu yıllardır. Bir kesimse yeni bölümlerin Dragon Ball Kai gibi remastered HD olmasının hayallerinde kaybolmuştu. Her kafadan bir sesin çıktığı, kimilerinin "Toei'nin hiçbir yerde HD lafını kullanmadığına" dikkat çekmekten dillerinde tüy bittiği bir ayın ardından bölüm yayınlandı ve evet, olay sanıldığı gibi bir HD remaster falan değildi. Bölümden birkaç gün önce reklamlarını görenler bunu fark etmişti gerçi. Hatta bu muhtemelen seriyi baştan yayınlamak için bir bahaneydi. Her şekilde koyu arşivciler için önlerinde kesilip



upscale edilmiş bir formatta bekleyecekleri 206 bölüm (hafta) var. İlk bölümün karşılaştırmasını görmek isteyenler olursa buraya alalım: *http://tinyurl.com/ogzonepiece*

Air Gear Da Sona Eriyor

Son aylarda veda üstüne veda haberleri geliyor. "Oh! Great"in popüler serisi *Air Gear* da bu veda haberlerinin sonuncusunu ulaştırdı bize (tabii bu haber yayınlanana kadar başka bir isim açıklanmazsa). Asıl adı Oogure Ito olan "Oh! Great"in 2002 yılından beri devam eden shounen manga serisi; 2006 yılında anime serisine ve 2010-11 arasında da OAV'ye uyarlanmıştı. Ancak animenin seri olarak devamının gelmemesi sonradan mangaya geçen çoğu hayranı için hayal kırıklığı olmuştu. Air Gear'ın manga serisinin mayıs ayı içinde sona ermesi planlanıyor.







Kenshin Filminden Mangaya Doğru

Rurouni Kenshin live-action filminin fragmanları şimdiden beklentilerin tavan yapmasını sağladı. Birkaç ay önce Nobuhiro Watsuki'nin yeni bir Kenshin mangası olacağı da duyurulmuştu hatırlarsanız; ancak bu manganın içeriği belli değildi. Geçtiğimiz ay yeni manganın Rurouni Kenshin -Cinema-ban- (Rurouni Kenshin: Cinema Version) olacağı ve konunun live-action filmindeki düşmanlarla olan savaşlara odaklanacağı kesinlik kazandı. Yeni mangayı mayıs ayında Jump Square dergisi yayınlayacakmış. Ancak şu an manganın mini bir seri mi, one-shot mı yoksa başka bir formatta mı olacağı konusuna kesinlik getirilmiş değil. Sadece Nobuhiro Watsuki'nin yeni serisi Embalming: The Another Tale of Frankenstein'a Kenshin için sonbahara kadar ara verdiği biliniyor. Ayrıca Rurouni Kenshin: Shin Kyoto-hen adlı yeni anime yapımın ilk yarısını artık internetten izleyebiliyorsunuz (kesinlikle harika görünüyor). Animenin ikinci yarısıysa yaz aylarında yayınlanacak.



N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

GÖKPİT

Vay anasına sevgili seyirciler, şaka maka 2012'nin de yarısını ettik ya... Mayıs ayına gelmişiz, önümüzdeki ay Haziran, ben de şu anda hâlâ E3'e gitsem mi, gitmesem mi diye düşünüyorum. Malum artık iş hayatında olduğumuz için izin falan kısıtlı, eskisi kadar Evliya Çelebi'lik yapamıyorum. Neyse bir haftaya falan kararımı vereceğim. Tabii Mayıs ayının benim için önemli bir olayı da var, o da şu ki, siz bu yazıyı okurken, özellikle yazıyı 4 Mayıs Cuma gecesi okuyorsanız, ben o sıralar Chicago'da hayatımın ilk Rammstein konserinde, muhtemelen sahnenin en ön tarafında olacağım. Eheuhuehe. Hayatımın ilk Rammstein konseri olacağı için de çok heyecanlıyım açıkçası. Volkerball'ı defalarca seyrettikten sonra bu efsane adamları ve de o akıllara zarar sahne şovunu izlemek için acayip gazlanmış durumdayım şu anda. 4 gün kaldı yine arabaya atlayıp 7 saat non-stop Chicago'ya sürmeye ve bir konser macerasına daha imza atmaya...

Önümüzdeki aylarda elbette ki Rammstein konseri hakkında bir NEM yazarım ancak bu ay sizlere bambaşka bir konudan bahsedeceğim. En yeni projelerimden biri olan GökPit Projesi'nden... Adından anlaşılacağı üzere GökPit, uzun zamandır hayalini kurduğum ve en sonunda gerçekleştirmeye başladığım bir "Home Cockpit" projesi. Tam istediğim gibi bir şey olması bayağı bir zaman alacak ama en azından başlangıcı yaptığım için kendimi mutlu hissediyorum, son iki ayımı bu projeye ayırdım, dolayısıyla bu ay ondan bahsetmek istiyorum...

Yarış Sevdası Bambaşka

7 yaşında bana alınan Commodore 64'den beri oyun oynamaktayım, 25 sene olmuş... O günden bugüne tek bir oyun türü seçecek olsam sanırım yarış oyunları derim. Benim için yarış oyunlarının, hızlı gitmenin, arabaların, her zaman özel bir yeri olmuştur. PC için aldığım ilk direksiyon setini hatırlıyorum da, Microsoft Sidewinder seti idi, force feedback falan yoktu ama yine de 16 yaşında ilk direksiyon/pedal setimi almamla olay yepyeni bir boyut kazanmıştı. O sıralar en çok oynadığım yarış oyunu, hemen hemen şimdi de olduğu gibi, Need For Speed idi... Pedallar konusundaki deneyim ve fikirlerimi önümüzdeki aylarda paylaşacağım, zira bu direksiyon/pedal olayında hakikaten elimden çok alet geçti...

Geçenlerde ilk uçuş dersimi aldım ve pilot olmak yolunda da ilk adımı atmış oldum. Zaten ailemizdeki pilotluk geçmişini sanırım başka bir yazımda anlatmıştım, ileride bu konuya daha detaylı girmek isterim, çünkü pilot olmak da en eski hayallerimden biridir, ama o yazıyı pilot olduktan sonra yazmaya karar verdim, ehuehueuhe. Ama işte ilk uçuşumu gerçekleştirdikten ve yere indikten sonra daha da gaza geldim bu GökPit'i yaratmak için... Yani yarış konusunda da uçuş konusunda da gazlarım hazır idi...

Kendi Mobilyanı Kendin Yap Hatıraları

Çocukken babamın atölyesinde babam bana hemen hemen bütün aletleri kullanmayı öğretmişti... Lehim yapmaktan tutun adam gibi tornavida kullanmaya, mukavvanın üstünden "sabırla" 10-15 defa düzgün bir şekilde, bastırmadan kesik attıktan sonra maket bıçağıyla güç kullanarak kesim yapmaktan tahtaya vida sallamadan önce tembellik yapmadan matkapla önceden delik açmaya kadar... Dolayısıyla ben de çocukluktan beri babama bakıp (ve özenip) onun yaptığı gibi "cool" şeyler yapmak isterdim. Ama açıkçası yaptıklarım da bir halta benzemezdi. Ama yine de bir şeyler yapınca insan sırf kendi yaptığı için o şey daha bir değerli oluyor. Mesela kendim uğraşıp 2-3 saat yemek yaptığımda falan onu yemenin zevki bir ayrı oluyor. Çok iyi hatırlıyorum, 15 yaşında o sıralar kullandığım "Aidata" marka 386 DX40 bilgisayarımın altına koymak üzere tahtadan bir çekmece yapmıştım. Disket çekmecesi. Ehueueuheuhe. O kadar rezil, o kadar çirkin ve o kadar hantal bir çekmece var mı dünyada bilmiyorum. Çekmecenin dış kutusu da içi de, içindeki ayırıcı tahtalar da hep aynı tür ve kalınlıktaki tahtalardan yapılmıştı. Yaklaşık 2-3 cm kalınlığındaki suntalardan!!! Ulan bu yamuk yumuk şey bittikten sonra bir de sanki bir şeye benzemişçesine boyamıştım bu çekmeceyi, daha doğrusu çekmece dolabını... Maviye boyamıştım... Tabii çekmece demeye bin şahit lazımdı bu tahta topluluğuna. Bir soktun mu geri dışarı çekmek için 300 ft-lb'luk tork gerekiyordu. Tabii geri sokmak için de aynı güç uygulanıyordu. Ama işte kargaya yavrusu kuzgun görünürmüş, ben çok severdim o çekmecemi. Velhasıl bunun üzerinden yıllar geçti, ben daha adam gibi şeyler yapmaya başladım ve ailenizin mobilyacısı modunda kendime bir sürü şey inşa ettim. Çoğuna güzel not verebilirim, ama en son yapımına başladığım GökPit bunların arasından en beğendiğim oldu. Bu yüzdendir ki sırf GökPit için de yazı hazırlamayı düşündüm.

İspirci Alt Komşu

Apartmanda yaşarken en can sıkıcı şeylerden biri, gürültü yapmamaya çalışmak. Ben şimdiye kadar nerede yaşarsam yaşayayım mutlaka komşularla bir takıntım olmuştu. Çok iyi hatırlıyorum, sene 2000, işte benim artık Eskişehir'de okuldan mezun olmama ramak kalmış, üniversite gençliği olarak paso bizim evde FIFA turnuvaları düzenliyorduk. Bu turnuvalardan birinde eve 13 kişi mi ne doluşmuştuk ve bir arkadaşımız hariç, kuraları çekip turnuvayı başlatmıştık. Tabii ki ben finale kalanlardan biriydim, Onur diye bir arkadaşım da karşıma rakip çıkmıştı. Geri kalan arkadaşlar ise ikiye bölünüp taraftar olmuşlardı ve evin salonunu tribüne çevirmişlerdi. Valla o maçı unutamıyorum. Ben joystick'te oynuyordum, sadece pas ve şut vardı, orta yapmak bile yoktu, Onur klavyede oynuyordu. Çünkü kurada o avantajı kazanmıştı. Sadece pas ve şut ile Onuru 2-1 yenmiştim, ben ikinci golü atınca benim taraftarlar arkayı bayram yerine çevirmişlerdi. Maç bitince de beni omuzlarına almışlardı ve evde zıplamaya başlamıştık. En üst katta oturduğumuz için salonun duvarları yüksekti bayağı. Ulan artık ne kadar gürültü yaptıysak alt komşu heralde sinir krizleri geçirmiş olsa gerek, arkadaşlarım evden gittikten 5 dakika sonra alt taraftan sesler gelmeye başladı. Adamın karısı bağırıyor, "Bey dur gitme, yapma beeey" falan diye, ulan biz daha "Noluyor lan aşağıda" diye merak etmeye kalmadan güm güm güm bizim kapıyı yumruklamaya başladı adam. Tabii biz evde 13 kişiyken gelmek yemedi, evde yalnız kalınca geldi. Ben de o sıralar zaten 20 yaşlarında, deli dolu, denge problemi olan bir gencim. Onura dedim "Kapıyı sen aç, şimdi bu herif bana, ben de bu herife saldırmayayım" diye... Onur da sakin bir elemandı, bu arada bu Onur, 1 saat önce finali kaybeden Onur değil, başka Onur. Eheuuehe. Neyse Onur kapıyı açtı, Allahtan herifin elinde bıçak falan yoktu yani. Adamı sakinleştirdi, özür diledi falan. Ama amcam "Evden attıracam sizi, yönetime söyleyeceğim, bu ay evden attıracağım" diye coşmaya devam ediyor. Tabii adamın pek de şansı yoktu bizi evden attıracak, zira ev sahibimiz aynı idi ve de biz bunların verdiğinden daha çok kira veriyorduk. Hani "üç kişi kalıyorlar, bu öğrencilere bi güzel sokalım" olayı vardır ya bu ev sahiplerinin. İşte biz dolayısıyla fazla kira veriyorduk, o yüzden de evden atılma falan gibi bir durumumuz yoktu. Neyse, evden falan da atılmadık. Zaten bir iki ay sonra da okul bitti, ben Amerika'ya taşındım falan filan... Bunlar zaten 12 sene önceki olaylar, gelelim bugüne...

Burada da benzeri bir komşum var maalesef. Ulan yaş günümde parti yaptım, tanıdığım hemen hemen herkesi çağırdım, evde eğlendik, işte ben bir güzel sarhoş olup millete piyano konçertosu verdim, gitar falan çaldım, saçmaladım falan. Ertesi gün sabahtan apartman kompleksinden telefon ettiler iş yerine... "30 kişi birden balkona çıkıp gece 2'ye kadar bağırmış" diye bir şikayet geldi. Ulan balkona 30 kişi sığmaz bi kere, ne biçim balkon bu 30 kişi birden bağırıyor... Neyse, ben de "yaş günümdü bacım, eğlenecez tabii" dedim, gayet pişkin bir şekilde cevap verdim. En iyi defans ataktır şeklinde çoğu zaman pişkin olmak insana bir sürü şey kazandırıyor. Ben öyle ters çıkınca kadın da "aaa tamam o zaman" dedi... Kaldığım yerin de kirası çok pahalı, apartman kompleksinin üçte birinin boş olduğunu düşünüyorum, zira araba parkları falan bomboş. O yüzden öyle zırt pırt evden de atamıyorlar. Neyse, sonrasında bir gece davul çaldım, gece 11 miydi neydi, farkına varmamışım saatin. Bitirmem gereken bir cover projesi vardı, gitar, bas, piyano falan





bütün kayıtlar tamamlanmıştı, bir tek davul kalmıştı, o gece de bitirmem gerekiyordu, çünkü birine yaş günü hediyesi yapmıştım... Neyse, sabah kalktım, işe gitmek için kapıyı açtım, kapıda mektup: "Sen nasıl ve neden eve bateri seti aldın bilemeyeceğim ama..." diye başlayınca ben direktman içimden "sanane ulan" dedim. Hoca sen kimsin ki bana hesap soruyorsun ya? Sonrasında elemanın gürültü hakkında aslında haklı olduğunun da farkına vardım. Halbuki evdeki bateri seti de elektronik, yani öyle etrafa ses falan saçmıyor, ama demek ki güm güm bas pedallara bastıkça aşağıya gitmiş o ses. Ben de çok değişik bir yaklaşımda bulundum, o gün iş yerinde düşündüm, "lan ben bu herife ne yapsam da bu şikayet işini bıraksa" diye, aklıma benim hafiften deli olduğumu buna belirtmek geldi. Geceleyin bir mektup yazdım ben de: "Evet, davul aldım ben eve, çünkü ben profesyonel bir bateristim" diye üfürerek başladım. Sonrasında sanki adam davula ilgiliymiş gibi ve de davul hakkında bilgi almak istiyormuş gibi davulun teknik özelliklerini yazdım mektupta. Ehuehuehuehe. Nereden aldığımı falan yazdım. Adama da önerdim davulu "Elektronik davul, pek ses çıkarmıyor, süper, kesinlikle öneririm" dedim. Yamaha dedim, Yamaha dedin mi olay zaten biter falan yazdım. Tümden saçmaladım yani. Eheuheuhue. Son paragrafta da "özür dilerim, gece olduğunun farkına varmamışım, bundan böyle gece 9:30'dan sonra aleti ellemem" dedim. Yani mektubun beşte dördü bateri setimi tanıtan, beşte biri ise özür dileyen bir mektup oldu. Mektubun en sonuna da "may music bless your soul" yazdım. Ahuahuahuah. Sanırım adam demiştir "ulan bu herif deli, bunla pek uğraşmayayım" diye, hatta ve hatta adam Türkçe biliyor olsaydı o gece karısına kesinlikle "hanım, ben diyorum Çanakkale boğazı, herif diyor yandı gözümün ağzı" diyeceğinden de eminim. Neyse, o gün bugündür ne bir şikayet duydum ne de kapıda mektup gördüm. Evde rahat rahat müzik dinliyorum, sub'ı açıyorum, kafama göre takılıyorum. Sizlere de bu pişkinlik ve kafa karıştırma yöntemini tavsiye ederim.

Commodore 64 Arcade Kabini Fantezisi

GökPit'i yapmaya karar vermemin en büyük etkilerinden biri de sanırım bilinçaltımdaki "Commodore 64 Kabin Projem" idi. 9 yaşında falan artık Commodore 64'den sıkılıp Commodore'un Basic programlama dilini kurcalamaya başlamıştım. Babam o sıralar bana Commodore 64 dergisi alıyordu ve o dergilerin mavi renkte basılmış örnek kod fasikül ekleri oluyordu. Ulan çok iyi hatırlıyorum, 5 saat oturup kod yazıyordum o çocuk halimle. Tabii anlamadan yazıyordum ama yine de yazıyordum. 5 saat sonrasında her şey doğru olarak yazılmışsa programımı çalıştırıyordum. Tabii genelde error falan veriyordu ve 9 yaşındaki narin yüreğim ezim ezim eziliyordu, ama çok iyi hatırlıyorum, bir keresinde kodu doğru yazmıştım ve program çalışmıştı: Ekranda zıplayan bir top görmüştüm. O gün dünyanın en mutlu çocuğu bendim. Ehuehuehe. Neyse, işte çocukluk yaşlarımdan beri devamlı "bir şeyler yaratma" ve de "para kazanma" tutkusunu içimde hissediyorum kendimi. O sıralar, yani 9-10 yaşlarımda Fantasy Land'e, Dream Land'e falan o kadar jeton parası verdikten sonra aklıma "lan bende Commodore 64 var, ben de milleti kendi aletimle (C64'den bahsediyorum) oynatayım, milletten de para keseyim" fikri beynimi işgal etmişti. Babam da bu tür kabin yapma vs olaylarını çok rahat bir şekilde halledebileceğinden ona sormuştum. "Babacım, benim Commodore'un ve TV'nin etrafına büyük bir kutu yapar mısın, arkadaşlarım ve eniştemler falan geldiğinde onlardan para alayım, aldığım para kadar oyun oynasınlar" demiştim. Eheuheuhe. Babam da sanırım hem odamın küçük olması açısından hem de para konusunu pek sevmediğinden bunu yapmamıştı. Çok üzülmüştüm, ama dediğim gibi sanırım o andan beri içimde kalmış, eninde sonunda kendi arcade kabinetimi, daha doğrusu kendi simülatörümü, yani kendi kokpitimi yani GökPit'i yapmaya karar verdim!!!

Tahta Taşımaktan Gına Geldi

GökPit'in çizimlerini yapmak benim için zor olmadı. Her şeyi bir güzel çizdim, planladım. Öyle bir sistem yapmak istiyordum ki içine girdiğimde kendimi bir uçak kokpitinde veya yarış arabasında hissedebileyim, oyun değiştirdiğimde aksesuar değişimlerini de çok rahat bir şekilde halledebileyim... Yani mesela NFS oynarken benim G27 pedal setini kullanıyorum, sonrasında MS Flight Simulator'e geçtiğimde çok fazla uğraşmadan kokpit bir formasyın geçirsin ve uçuş yoke'u gelsin, throttle kontrol falan. Bunları tasarlamak biraz zamanımı aldı, ama sonuç olarak istediğim şeyi hem kafamda hem de kağıt üzerinde tasarladım. İlk versiyonun adı GökBox idi, çünkü kapalı bir küp yapmayı planlamıştım. Kapısı falan bile olacaktı ve içinde her tür teknolojik oyuncak bulunacaktı. Yükseklik, genişlik ve derinlik olarak 2.2 metrelik muhteşem bir küp olacaktı. Ancak daha sonra ismini "GökPit" yaptım, çünkü hem daha seksi bir isim hem de kokpit kelimesinin kardeşi oldu. Buradaki yapı dükkanlarına gidip malzemeleri almaya başladım. Ulan o tahtaları taşımaktan öyle bir gına geldi ki anlatamam. Hem ağır, hem de bir garip. Yani 10 tane 2 metrelik kalası kapıdan içeri sokmak, sonra yukarı taşımak falan. Valla şu anda hatırlamak bile istemiyorum. Bir de millete yakalanmamaya çalışıyordum, şimdi bu dangalaklardan biri gidecek yine şikayet edecek "bu herif devamlı testere kullanıyor" falan diye. Tahta taşırken bir kere başka bir komşuya yakalandım. Taş gibi bir hatun zaten kendisi de taşındı gerçi, 30-35 yaşlarında, kadın tahtalara baktı, sonra benim suratıma "ne ayaksın komşum sen" der gibi bir bakış attı, ben de "raf yapıyorum ehihi" dedim. Eheuheuuehe. Kadın belki o gece rüyasında görmüştür, benim rafı lan. Ertesi gün de iş yerinde arkadaşlarına "benim komşum dünyanın en büyük rafını yapıyor" diye anlatmıştır. Zira 10 tane 5'e 10 kalasla yapılan rafı ben olsam ben de merak ederdim. Eve hayvan gibi bir de elektrikli testere aldım, biraz endişeliydim alt komşu onu da şikayet edecek mi diye, zira çok gürültü çıkartıyor tahta keserken. Hıyar keserken pek ses çıkarmadı ama. Kesilmekte güçlük çıkaran hıyarları yeni testerem ile kesmeye başladım. Alt komşudan testere şikayeti gelmedi... Adam sanırım hâlâ benim Yamaha DTXPress 4'ün teknik özelliklerini içeren mektubum üzerinde düşünüyordur. Eheheuuhe. Neyse, işte bu şekilde tahtaları üçüncü kata kadar taşıdım ve dizdim. Artık bir şeyler inşa etmenin vakti gelmişti...

İstanbul, We Have a Problem

Sanırım zamanında Cem Özer abimiz Laf Lafı Açıyor isimli programı kendisi yapmasaydı, en büyük adaylardan biri ben olurdum. Çünkü konudan konuya atlayıp değişik şeylerden bahsetmekte üstüme yok. Bu yazıda güya GökPit'in inşa olayından bashedecektim ama görüyorum ki bana ayrılan yerin yine sonuna geldim. Neyse, önümüzdeki ay kaldığım yerden devam edeceğim, şimdilik burada bırakıyorum. Ben şimdi Volkerball'ı açıp biraz havaya gireyim, gaza geleyim, zira konsere 4 gün kaldı. Hadi herkese mutlu bir Mayıs dilerim. Gönül yaylarınızı gevşetmeyi unutmayın... Alt komşu Türkçe bilseydi ona "Nisan Mayıs ayları, gevşer gönül yayları" da derdim ama maalesef bilmiyor işte herif...



"TEMBELSİN İŞTE, TEMBEL!" DİYE HAYKIRIYOR BİR YANIM. BELLİ Kİ GERÇEKLERİ YÜZÜME VURMAK İSTİYOR KENDİNCE. ÜZERİNDE DÜŞÜNMEYE VAKİT BULAMADAN KİBİRDEN SORUMLU BEYİN HÜCRELERİM DEVREYE GİRİYOR: "BAKMA SEN ONA, DÂHİLERİN OKUL HAYATI HEP SORUNLU GEÇMİŞTİR."

Bana sorarsanız; ne öyleyim ne de böyle. Olağanüstü zekâmdan ve yeteneklerimden bahsedip size haksızlık etmek istemem. Çalışmayı sevmediğimi söylesem düpedüz yalan olur. Yine de ortada bir gerçek var ki zamanında kazandığım ve artık pek bir anlam ifade etmeyen birinciliklere karşın başarısız bir üniversite hayatı geçirdim. Aradığımı bulamadım diyeyim, nasıl bir his olduğunu tahmin edebilirsiniz.

Gelin görün ki hayatta beni en çok tatmin eden uğraşlardan biri yeni bir şeyler öğrenmek. Belki de henüz kundaktayken kulağıma fısıldanan ismin etkisiyle, aklımın erebileceği her şeye ve ötesine erişmek istiyorum. Kolay olmadığı gibi muhtemelen mümkün de değil. Yine de en azından bu ilme üniversite yolundan ulaşamayacağıma, bir diploma uğruna binbir türlü gereksiz sıkıntıya girmenin -biraz geç de olsa- zaman kaybı olduğuna kanaat getirdim. Ve doğal olarak, öğrenmenin başka yollarını aramaya koyuldum.

Ölüm döşeğindeki bir hastaymışçasına çareyi alternatif tıpta aramadım elbette. Sırf bir şeyler öğreneyim diye sağıma soluma iğneler batırtacak veyahut ne kadar az okursam o kadar çok öğreneceğime kendimi inandırıp homeopatik şeker haplarından medet umacak değildim.

Aramam da gerekmiyordu aslında, zira aradığım şey günümün yarısından fazlasını karşısında geçirdiğim aletin içinden başlayıp dünyanın dört bir yanına uzanıyordu: "Bir dizi boru" – siz onu *İnternet* olarak tanıyorsunuz.

ÖĞRENMEK AŞKINA

Uzaktan eğitimin adı üzerinde; geleneksel sınıf mantığının aksine öğrenciyle öğretmenin fiziksel olarak aynı ortamda bulunmasının gerekmediği bir öğrenim yolu olarak tanımlanabilir. Geçmişi ta 18. yüzyıla değin uzanıyor ki o zamanlar posta yani mektup yoluyla gerçekleştiriliyormuş. Nasıl oluyor derseniz; eh, pek de olmuyormuş hani. İletişim olanaklarının artmasıyla ilk önce radyo ve ardından televizyon aracılığıyla İngiltere, Kanada ve Almanya gibi gelişmiş ülkelerde temeli atılmış, bilgisayar çağına girmemizle birlikte yeni çoklu ortam olanaklarından faydalanılmış. Asıl patlamasınıysa internetin ve mobil cihazların hepimizin tanık olduğu yaygınlaşma sürecine borçlu.

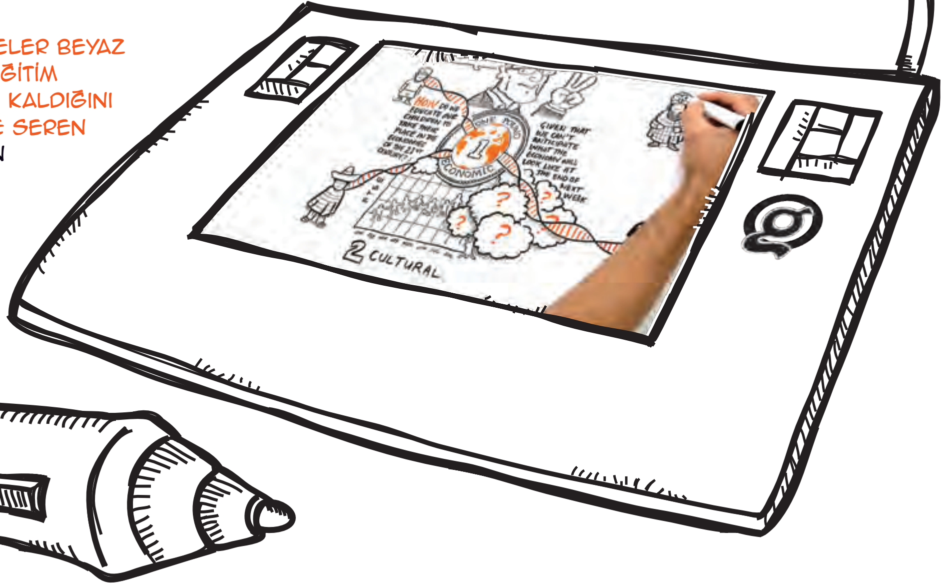
Günümüzde her yaştan öğrenci internet üzerinden eş zamanlı olarak bir araya gelip video konferans yoluyla derslere katılabiliyor. Tam zamanlı çalışan biri, boş zamanlarında evindeki bilgisayarından veya cep telefonundan ders içeriklerine erişip üniversite eğitimini tamamlayabiliyor. Sanal ortamda gerçek diplomalar kazanılıyor artık. Hem engelliler, hem de herhangi başka bir sebepten ötürü okula devam edemeyenler için harika bir yöntem uzaktan eğitim.

Uzaktan eğitimin yaygınlaşmasının önünde üç büyük engel var. Bunlardan birincisi teknolojik olanaksızlıklar ki bu engel artık büyük oranda aşıldı. İkincisi, eğitimcilerin yetersizliği. İnternet üzerinden ders anlatmak sınıfta anlatmak gibi değil ve öğrenciler kadar öğretmenler de henüz bu konuda tecrübesiz. Son olaraksa çevrimiçi öğrenimin etkinliğine dair şüpheler, bazı önyargılar ve "yüz yüze anlatımın yerini tutmaz" diyenler geliyor.

Şüphecilik güzel şey ama bu konuda ve şu aşamada yersiz. Eylül 2010'da ABD Eğitim Bakanlığı tarafından yayınlanan detaylı bir rapor var. Çevrimiçi ve yüz yüze öğrenimin karşılaştırıldığı tam 45 araştırmanın meta-analizi yapılmış. Sonuç gösteriyor ki çevrimiçi öğrenim, ortalamada en az geleneksel yöntem kadar etkili, karma metotlarsa her iki yöntemin de tek başına uygulandığı durumları kayda değer biçimde geride bırakıyor.

MUTLAKA İZLEYİN!

SIR KEN ROBINSON ANLATIYOR, KELİMELER BEYAZ TAHTADAKİ ÇİZİMLERLE ŞEKİLLENİYOR. EĞİTİM SİSTEMİNİN ÇAĞIMIZIN NASIL GERİSİNDE KALDIĞINI EĞLENCELİ BİR BİÇİMDE GÖZLER ÖNÜNE SEREN "RSA ANIMATE - CHANGING EDUCATION PARADIGMS" BAŞLIKLI BU VİDEOYU MUTLAKA İZLEYİN: HTTP://TINYURL.COM/OGZROBINSON



KOŞUNUŞ MU O?

Bizde uzaktan eğitim denince akla gelen ilk isim **Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi**. Elbet günün birinde televizyonu kurcalarken TRT 4'te denk gelmişsinizdir... İnternet üzerindeki e-öğrenme portalıyla daha modern bir yüze kavuşan Açıköğretim gerçekten bir şeyler öğrenmek isteyenler için güzel bir fırsat sunsa da, itiraf etmeliyiz ki daha ziyade "üniversite okudum" diyebilmek, diploma sahibi olabilmek, iş bulabilmek, askerliği ertelemek ve benzeri sebeplerle tercih ediliyor.

Ülkemizde uzaktan eğitim alanında yapılan kayda değer çalışmalardan biri, bir zamanlar Bilişim ve Compex fuarlarında sık sık karşımıza çıkan **Vitamin**. İlkokul 4. sınıftan başlayıp üniversite hazırlığa kadar dersler sunan eğitim yazılımına şimdilerde *www.vitaminegitim.com* internet adresi üzerinden erişilebiliyor ve Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda ücretsiz olarak kullanılabiliyor. Milli Eğitim Bakanlığının hazırladığı bir uzaktan eğitim programımız daha var (*uzaktanegitim.meb.gov.tr*). Şu an yalnızca *Kişi ve Aileler İçin Afete Hazırlık* dersi aktif görünse de sitedeki veriler doğruysa toplam 558.695 kayıtlı kullanıcısı bulunuyor. Gerçekten bu kadar kişiye ulaşıp bir şeyler anlatabildiyse ne mutlu.



Üniversitelerimizin durumuysa içler acısı... Türkiye'deki bilumum devlet ve vakıf üniversitesinin artık bir Uzaktan Eğitim Merkezi (kısaca UZEM) var fakat ne yazık ki çoğu "nereden ne kadar para koparsak kârdır" mantığıyla işliyor; 2000 TL'yi aşan yıllık katkı paylarıyla karşılaşmak mümkün. Etrafa saçacak paranız varsa ve kolay yoldan, evinizde pijama rahatlığında "okuyup" diploma sahibi olmak istiyorsanız buyurun, sizi tutmayacağım.

Yurtdışında da aslında durum çok farklı değil. Örneğin İngiltere'nin açık öğretim üniversitesi diyebileceğimiz **Open University**'nin ücretleri neredeyse Türkiye'deki bir özel üniversiteninkine denk düşüyor. Fakat en azından daha sağlam bir altyapı üzerine kurulmuş ve açık yeterlik sistemi gibi avantajları var. Hangi bölüme ait olursa olsun, ilginizi çeken dersleri alıyor ve aldığınız bu derslerden yola çıkarak belirli modülleri tamamlayıp diploma sahibi oluyorsunuz.

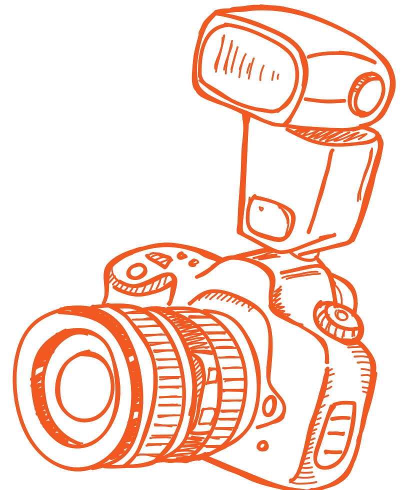


Türkiye'de uzaktan eğitim işini hakkıyla yapan belki de tek isim **Çizgi Teknoloji Araştırma Geliştirme ve Eğitim Merkezi** (*www.cizgi-tagem.org*). Kâr amacı gütmeyen bu oluşum Çizgi Elektronik ile birtakım sivil toplum kuruluşlarının desteğiyle yürütülüyor ve sektörün ihtiyacına yönelik yazılım ve donanım ağırlıklı eğitim çalışmaları gerçekleştiriyor. *Adobe CS5 Grafik Tasarımı*, *MySql Veri Tabanı ve PHP Temelleri*, *3ds Max 2011 Temel Eğitimi*, *Sayısal Devreler*, *Evde Kişisel Bilgisayar Kurulumu* verilen derslerden bazıları. Stanford üniversitesi tarafından hazırlanan ve Çizgi-TAGEM tarafından Türkçe altyazıyla yayınlanan *Developing Apps for iOS* dersi de gayet ilgi çekici. Şimdiye dek projeye katılan yaklaşık 170 bin öğrencinin sadece 3500'ünün (yaklaşık %2) eğitimlerini başarıyla tamamlayıp sertifika almaya hak kazanmış olması düşündürücü olsa da, Türkiye'de bilişim kültürünün gelişimine yönelik çabalarından dolayı Çizgi-TAGEM'e bir teşekkür borçluyuz.

OPEN COURSEWARE

Türkçeye "açık ders malzemeleri" olarak çevirebileceğimiz bu uygulama, okullarda eğitim amaçlı kullanılan ders materyallerinin internet üzerinden dağıtımı hayalini gerçeğe dönüştürüyor. ODTÜ'nün sitesinden alıntılamak gerekirse:

"ODTÜ Açık Ders Malzemeleri, tüm dünyadaki öğretim elemanları, öğrenciler ve kendi kendine öğrenenler için hazırlanmış ücretsiz ve açık eğitsel kaynaklardır. Yardımcı materyal arayan bir öğrenci, yeni bir ders hazırlamaya çalışan bir öğretim elemanı veya ilgilendiğiniz bir konuda daha fazla bilgiye sahip olmak isteyen bir bireyseniz, ODTÜ Açık Ders Malzemeleri'ni yararlı bulacağınızı umuyoruz. ODTÜ Açık Ders Malzemeleri ders kredisi veya herhangi bir derece vaat etmez ve öğretim üyeleri ile iletişim kurmanıza yardımcı olmaz. Fakat çeşitli derslerin materyallerine kolaylıkla erişmenizi sağlar. Açık Ders Malzemelerinin telifleri ile ilgili konular dersi açan öğretim üyesinin sorumluluğundadır."



Yurtdışında bu uygulamanın öncülerinden biri **MIT** yani Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (*ocw.mit.edu*), ülkemizdeyse **Bilkent** (*video.bilkent.edu.tr*) ve **Orta Doğu Teknik Üniversitesi** (*ocw.metu.edu.tr*) gibi üniversitelerin çalışmaları var. Örneğin ODTÜ'nün sitesinde şu an 21 bölümden, 36 öğretim üyesi tarafından hazırlanmış toplam 83 tane ders açılmış durumda. Daha fazla materyale ve diğer üniversitelerin açık ders portallarına Türkiye Bilimler Akademisi'nin **Ulusal Açık Ders Malzemeleri** adlı proje sayfasından ulaşabilirsiniz (*www.acikders.org.tr*).

COURSERA, MITX, UDACITY

Son bir yıl içinde uzaktan eğitim dünyasında çok şey değişti. 2011 sonbaharında Stanford Üniversitesi'nden profesörlerin başlattığı ücretsiz çevrimiçi ders projesi haklı olarak büyük ilgi gördü ve çok geçmeden yeni bir akımın ve **Coursera** (*www.coursera.org*) adlı web portalının yolunu açtı. Coursera şu an Stanford'ın yanı sıra Berkeley, Michigan, Pennsylvania ve Princeton Üniversitelerinin desteğiyle *Algoritma Tasarımı ve Analizi*'nden *Kriptografi*'ye, *Oyun Teorisi*'nden *Mantık*'a kadar onlarca çevrimiçi ders sunuyor. Derslerin çoğu bilgisayar bilimi alanında olsa da ekonomi, tıp ve sosyal bilimler gibi kategorilerde de yeni derslerin bu yıl içinde başlatılması planlanıyor. Yakın zamanda 16 milyon dolar gibi bir yatırım aldığını da düşünürsek, projenin ciddiyeti konusunda hiçbir şüphemiz yok.

Coursera'yı farklı kılan özellik, açık ders malzemelerini tam bir ders biçiminde sunuyor olması. Kaydolduğunuz derslerde her hafta ortalama iki saatlik videolar izliyor, ardından konuyla ilgili sınav ve projelere katılıyorsunuz. Ödevlerin belirli bir son teslim tarihi olsa da dersleri ne zaman takip edeceğiniz size kalmış. Yardıma ihtiyaç duyduğunuzda Stack Exchange mantığıyla çalışan forumlar aracılığıyla çalışma gruplarına katılabilir veya doğrudan öğretim görevlilerine soru yöneltebilirsiniz. Herhangi bir dersi başarıyla tamamladığınızdaysa dilerseniz CV'nize ekleyebileceğiniz bir sertifika sizindir.

Coursera alanında öncü olsa da yalnız değil. Henüz tek bir ders (*Elektronik Devreler*) sunuyor olsa da **MITx** projesi gayet umut verici (*mitx.mit.edu*); ve bir de benim şu anki favorim olan **Udacity** var (*www.udacity.com*). Üniversite eğitiminin hem yüksek kalitede hem de düşük maliyetle verilebileceği fikriyle doğan bağımsız oluşum Udacity'nin ilk dersi olan *Yapay Zekâya Giriş*'e 190 ülkeden 160 binin üzerinde öğrenci kayıt olmuş. Ders sayısı şimdilik oldukça kısıtlı ama açıkçası tam da benim ilgi alanlarıma hitap ediyor. *Building a Search Engine* dersiyle kendi arama motorunuzu, *Programming Languages* ile kendi internet tarayıcınızı yazabilir, *Programming A Robotic Car* ile Google'ın sürücüsüz araç projesinin detaylarını öğrenebilirsiniz mesela. Derslerin işlenişi Coursera ile hemen hemen aynı olsa da anlatımı daha sıcak ve etkileşim seviyesini daha yüksek bulduğumu söyleyebilirim.

Son olarak bir de not: Hangi ders ne zaman başlıyor tek bir kaynaktan takip etmek isterseniz, **Class Central**'da (*www.class-central.com*) hepsini düzgün bir liste halinde bulabilirsiniz.

YOUTUBE

İNTERNETİN BAŞINA GELEN EN GÜZEL ŞEYLERDEN BİRİ OLAN YOUTUBE BİRÇOĞUMUZ İÇİN ÇOKTAN TELEVİZYONUN YERİNİ ALDI BİLE. BAZILARIMIZ DAHA ZİYADE KEDİLİ KOMİKLİ VİDEOLAR İZLEMEK İÇİN KULLANIYOR OLSA DA, ESASINDA KENDİNİZİ GELİŞTİRMEK İÇİN HARİKA BİR KAYNAK BURASI. İLGİLENDİĞİNİZ KONULARDA ANLATIM BULMAKTA GÜÇLÜK ÇEKİYORSANIZ BURADA İKİ SATIR YAZIYLA GEÇİŞTİRMEYE UTANDIĞIM KHAN ACADEMY (WWW.KHANACADEMY.ORG) VE BİRKAÇ YIL ÖNCE UZAKTAN EĞİTİM MACERAMIN BAŞLAMASINA VESİLE OLAN ACADEMIC EARTH (WWW.ACADEMICEARTH.ORG) SİZE YOL GÖSTERECEKTİR.









YAKININDAN NE FAYDA GÖRDÜK?

An itibarıyla on adet çevrimiçi derse kayıtlıyım. Hepsini bir arada başka işlerle birlikte götürmek biraz zor ama imkânsız değil. Neyi öğrenmek istersem onu öğreniyorum, mutluyum. ÖSS, LGS, YGS, HRNYS gibi açılımları artık çok da umurumda olmayan sınavlardan başını kaldırabilmiş olan herkese de aynısını öneriyorum.

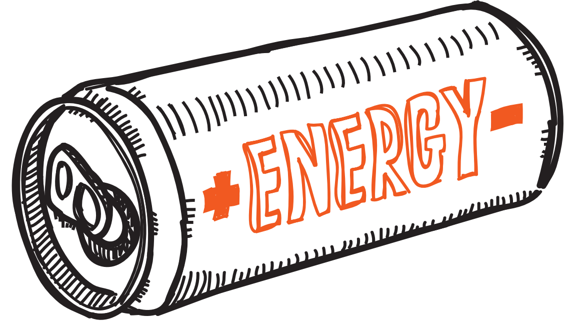
Uzaktan eğitim herkese uygun olmayabilir. Özeğitimde başarılı olmak için illa ki bir Leonardo da Vinci ya da Michael Faraday olmanız gerekmiyor tabii ama geleneksel eğitim sisteminin kalıbına girmişsiniz bir kere, çıkması kolay değil. Diğer yandan bu yeni sistem emekleme aşamasını henüz geçti, ilk adımlarını atıyor. Klasik okullarda olduğu gibi burada da öğretmenin kalitesi büyük fark yaratıyor. Bazı hocalar alanında çok bilgili olsa dahi iyi bir eğitmen değildir; aynı durum uzaktan eğitimde de geçerli. Kendi tecrübelerime dayanarak söyleyebilirim ki her şey tam istediğiniz ya da ihtiyaç duyduğunuz biçimde gelişmiyor. Bazı dersler, başından sonuna dek sizi elinizden tutup götürürken, bazıları sizden daha yüksek düzeyde girişim bekliyor. Ayrıca sürekli bilgisayar başında olduğunuz için sizi derse bağlayan tek şey dersin ta kendisi. Dikkatinizi dağıtabilecek unsurlara ve rahatlığın dezavantaja dönüşmesine karşı kendinizi eğitmeniz şart.

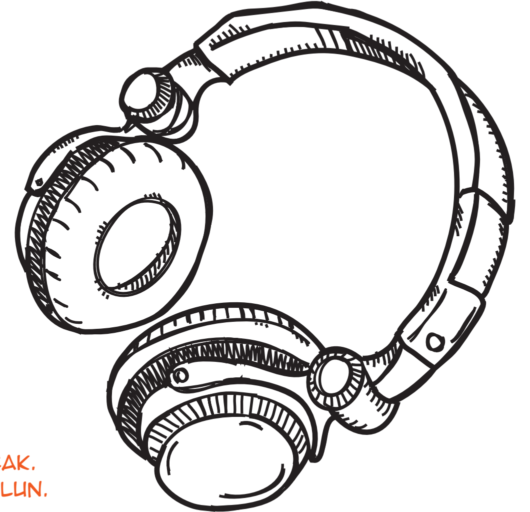
Yakınından bir fayda mı gördük de uzağını şey ediyoruz derseniz, tam da o yüzden ediyoruz işte. Hem dünyaca ünlü profesörlerden ücretsiz ders alabilecekken Türkiye'deki kıytırık bir üniversitede neden zamanımı harcayıp üzerine bir de para ödeyeyim? Kampüs hayatının getirilerini ve erkeklerin zorunlu askerlik çilesini saymazsak, kimsenin bu soruya adamakıllı bir yanıtının olacağını sanmıyorum.

Saygıdeğer devlet büyüklerimiz 4+4+4 formülü ve pedagojik etkileri üzerinde tartışadursun, eğitim alanında dünya çapında bir reforma ihtiyaç duyduğumuz açık. Konvansiyonel eğitimin süresinin dolmasına daha var ama bu gördüğümüz ufak atılımlar çok daha büyük çaplı bir değişime gebe. Gelişimi hedefliyorsak öğrenim yöntemlerini değiştirmek zorundayız. Önümüzde görünen en mantıklı yolsa açık, özgür ve ücretsiz eğitim. Ve bu sadece benim ya da sizin değil, herkesin hakkı.

SENKRON VE ASENKRON

UZAKTAN EĞİTİM KONUSUYLA İLGİLENMEYE BAŞLADIĞINIZ TAKDİRDE BU İKİ TERİMLE ENİNDE SONUNDA KARŞILAŞACAKSINIZ. SENKRON YANİ EŞZAMANLI UZAKTAN EĞİTİMDE EĞİTMEN VE ÖĞRENCİ FARKLI YERLERDE AMA AYNI ANDA ETKİLEŞİME GİRER; BİR NEVİ CANLI YAYIN OLARAK DÜŞÜNEBİLİRSİNİZ. ASENKRON UZAKTAN EĞİTİMDEYSE ZAMAN KISITLAMASI DA YOKTUR VE KİŞİNİN KENDİ DÜZENİNE UYGUN, DAHA ESNEK BİR PROGRAM OLUŞTURMASINA OLANAK SAĞLAR.





KENDİNE BİR İYİLİK YAP

+ NE YAPIP NE EDİN, İNGİLİZCEYİ OKUDUĞUNUZ VE DİNLEDİĞİNİZ HEMEN HER ŞEYİ RAHATLIKLA ANLAYABİLECEK VE MÜMKÜNSE İLETİŞİM DE KURABİLECEK DÜZEYDE ÖĞRENİN. TÜRKÇE KAYNAKLAR HER KONUDA HER DAİM KISITLI KALACAK. TÜRKİYE'DEN ÖNCE DÜNYA VATANDAŞI OLUN, ÇEVİRİLERE BAĞIMLILIKTAN KURTULUN.

+ ODAK NOKTANIZI ASLA YÜKSEK NOT ALMAK OLARAK BELİRLEMEYİN. PUANLARIN GEREĞİNDEN FAZLA ÖN PLANA ÇIKTIĞINI FARK ETTİĞİNİZDE BİR DURUP DÜŞÜNÜN, KENDİNİZE NEYİN DAHA ÖNEMLİ OLDUĞUNU HATIRLATIN.

+ BİLMEDİĞİNİZ ŞEYLERİ BİLİYORMUŞ GİBİ DAVRANMAYIN. KENDİ SINIRLARINIZIN FARKINA VARIP ONA GÖRE HAREKET EDİN, DÜRÜST OLUN. DİĞER YANDAN KENDİNİZE MEYDAN OKUYUN VE SINIRLARINIZI DAİMA ZORLAYIN. RUTİN BİR DÖNGÜYE GİRMEK GELİŞİMİNİZİ YAVAŞLATIR.

+ ZAMANINIZI SIRADAN HAYALLERİN PEŞİNDE KOŞARAK HARCAMAYIN. AMA ÖMRÜNÜZÜ BİR KENDİNİZİ İSPATLAMA RİTÜELİNE DE DÖNÜŞTÜRMEYİN.

+ BAŞARININ SIRRI ÇOK ŞEY BİLMEK DEĞİL, KISA SÜREDE YENİ ŞEYLER ÖĞRENEBİLMEKTİR. HER ŞEYİ ÖĞRENMEYE, İSTESENİZ DE ZAMANINIZ YETMEYECEK. İLK ÖNCE ÖĞRENMEYİ ÖĞRENİN, GERİSİNİ YOLUNUZA ÇIKTIKÇA HALLEDERSİNİZ.







HAYALET GEMİ

Volkan Turan

volkan@oyungezer.com.tr

Oyunları küçümsemek veya yüceltmek

Kabul edelim hepimiz sevdiğimiz şeyleri zaman zaman gereksizce yüceltiriz. "Ben seviyorsam yücelmesi gereken bir şey demektir yahu" bazı psikolojilerde anlaşılabilir bir durumdur ama karakter meselesi haline gelirse çekilmez oluyor. OGZ Online forumlarımızda, Facebook sayfamızda, arkadaş grupları arasında filan kendileriyle oldukça çok karşılaşıyorum. Bir markayı yücelten biriyle tartışamazsınız çünkü bu onun yücesi, kutsalı haline gelmiştir; nasıl seviyeli bir tartışma ortamı yaratılabilir ki? Oysa tartışmak güzeldir. İşte bu noktada içimi bu sayfaya dökmek istedim. Bir oyunu yüceltmek ayrı bir sorun iken daha vahimi "oyunları" geri kalan her şeyin ötesinde görmek, yüceltmek, yüceltmekle kalmayıp geri kalanları aşağıda görmek...

Bizim sayfalarımızda da bolca bahsi geçen bir gerçek var; sinema ile yarışan hatta onu geçen bir oyun sektörümüz var artık. Biz bu verileri paylaşırken "oyunlar filmleri döver" demek istemedik elbette ama sanırım işin içine rakamlar girince konu bir "yarışa" dönüyor. Ben oyunları bir sanat dalı olarak görüyorum, varsın gurular görmesin, sinema da bir sanat dalı öyle değil mi? Kulağa kıyaslanabilir geliyor mu? "Evet" diyenlere buradan sakızımı atıyorum! İki sanat ürününü hem de farklı dallarda olmasına rağmen karşılaştırmak mantıklı değil, hadi karşılaştırdın, ne olursa olsun kendi tuttuğu takım en büyükmüş gibi davranmak ayrı bir psikolojik sorun. Oyun dünyasının ilk günleri o kadar da uzak değil. O günden bugüne çıkmış ve sanatsal düzeyde büyük kırılımlar yaratmış, milyonları etkilemiş oyunları çok rahat birkaç kitapta toplayabilirsiniz. Ama sinema tarihi bununla kıyaslanamayacak kadar zengindir. Sinema odanızdaki kütüphanenin çoğu rafını dolduracak kadar çok şey anlatımıştır, anlatmaktadır. Sinema belki size 2 saatlik, karelerden oluşan bir yalanmış gibi gelebilir, ama işin aslı hiç o kadar basit olmadı. Son yıllarda daha fazla öne çıkan popüler kültür öğesi oyunların, kötü giden sinema sektörünü maddi açıdan ezmesi, size o sanat dalını küçük görme hakkını vermez. Oldu olacak, dünyanın en eski sanat dallarından biri olan tiyatroyu da sinemadan daha az maddi değer yarattığı için hor görelim? Dünyadaki bütün sanat dalları ölse, yeryüzünde nefes alan insan oldukça tiyatronun asla ölmeyeceği gibi bir gerçek olduğunu hatırlatırım sizlere. Müziğe gelelim. İlk tıngırtılardan tutun son pop starlara kadar milyonlarca parça, trilyonlarca söz, onun çok daha fazlası nota basan elleri "internet öldürdü müzik dünyasını yeaa" diyip Super Mario'ya dönmek, evet evet, yazdıldığı kadar komik. Bugün 4 dakikalık kült bir şarkı yapsanız, 150 yıl boyunca tek bir notası bile unutulmaz, bir yerlerde çalmaya devam eder ama dünyanın en iyi oyununu bile yapsanız, zaman aşımına uğrayacaktır mutlaka. Heykel üzerine bir çift söz söylemek isterdim ama kendimi o kadar birikimli görmüyorum bu konuda. Yine de notepad'e milyonlarca kod yazıp bir işletim sistemi yapmaktan çok daha zor olduğunu biliyorum "anlatan" bir heykel yapmanın. Hayatımın bir döneminde de heykelcilik üzerindeki bilgi eksikliğimi giderme-ye niyetliyim açıkçası.

Ben oyunları bir sanat dalı olarak görüyorum, varsın gurular görmesin, sinema da bir sanat dalı öyle değil mi? Kulağa kıyaslanabilir geliyor mu? "Evet" diyenlere buradan sakızımı atıyorum!

Elbette bu artılar ve eksiler, oyunları bahsettiğim sanat dallarının daha altına çekmiyor. Oyunlar geleneksel sanatın yanında değersizdir demek değil (hatırlarsanız *kıyaslanamaz* demiştim). Ama oyunları "sadece oyun ya işte zıpzıp" şeklinde görenlere de bir çift lafım var. Sonuçta oyunlar da bir dışavurum aracı. Onu boş kağıda yazan, çizen birileri var. Her köşesini tasarlayan, her özelliğini kodlayan, her sesi yaratan, birleştiren, renk veren birileri var. Bir AAA oyununa emek veren insan sayısı artık 100'ü geçiyor. Bu oyunların hepsi olmasa da çoğu bir hayali gerçekleştiriyor. Birkaç ay önce yeryüzünde olmayan, kimsenin bilmediği, girmediği bir "şeyi" tecrübe edilebilir kılıyor. Sonra bu "ürün" milyonları etkiliyor. Kimisi bloguna bir yazı yazıyor, kimisi 140 karakter tweetliyor, kimisi şarkı besteliyor, kimisi dergisini yapıyor, kimisi dövmesini kazıyor, kimisi torunlarına vermek üzere arşivliyor. Birinin hayalleri birinin hayallerine konuk oluyor. Varsın az satsın, varsın kısa olsun. Yani oyunlar zaten hiçbir zaman "sadece oyun" olmadı; öyle görenlere bol *hayalgücü* diliyorum. Bu "oyun" dünyasını büyük bir pazar, pasta dilimini de "olumsuzluk" olarak görenlere de hayret ediyorum. Hangi dünyada yaşadıklarını, hangi işlerde çalıştıklarını, "ne ile" hayatarına devam ettiklerini bir süzsünler. İnsanlar hayallerini gerçekleştirirken kiralarını kiraz saplarıyla ödemiyorlar. Açgözlü olanlar var diye sektörü eleştirebilirsiniz, ama tümden yok olmasını dilemek, cıkcık, kimseye yakışmıyor.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

“Credits” akarken…

Soruyorum size: “Aşırı oyuncu olmak” diye bir sendrom olabilir mi? Bence olabilir. Var böyle bir şey. Hayatımın birçok döneminde gözlerimi kapattığımda yukarıdan akan şekiller, karşıdaki tepelerde hareket eden piksel veya köşeden çıkan AVM ucu gördüğüm olmuştur. Resmen LCD ekranına görüntünün yanması gibi, oyunların görüntülerinin retinama kazındığı olmuştur. Lakin ilginçtir, oyunlar hiç rüyalarıma girmez. Rüyamda herhangi bir oyun oynadığımı veya bir oyunun içinde olduğumu görmedim. Bir kez bile.

Yıllardır aklımın bir köşesini dişler durur “Neredeyim? Nerede olmalıyım?” sorusu. Doğru cevabı olmayabilir, hatta büyük ihtimalle yoktur. Ama gerçek olan şey, kendinize bu soruyu sorma dürüstlüğünü gösterebilmeniz.

Şöyle de bir şey var: Hayatta bazı eşikleri aşınca, o zamana dek neler yaptığına bakışı değişiyor insanın. Lisedeyken falan hep şöyle düşünmüşümdür: “30 yaşına gelince oyunlardan sıkılmış olurum artık herhalde.” Maalesef, sıkılmak bir yana, iyice hayatımın içine entegre ettim oyunları. Eşimi oyunları seven bir kız diye seçtim (başka sebepleri de var gerçi, hem o beni seçti, ehe :), işim de öyle oldu zaten sizin de malumunuz. Arkadaşlarla muhabbetimizde konu %75 oyunlardan açılıyor ve başka noktalara sapıyor. Böyle böyle, okul, askerlik, evlilik achievement’larını da hasbelkader aldıktan sonra aşırı oyuncu insanın zihin gözünün önünde şöyle bir ekran beliriyor resmen:

OYNADIĞINIZ OYUN:
Game of Life: The Story of Blaxis
LIVES LEFT: 1
REMAINING HEALTH: %50(ish)

KARAKTER EKRANI
STR:7
PER:5
END:6
CHA:6
INT:7
AGI:5
LCK:7

PERK’LER:
Swift Learner, Iron Fist, Animal Friend, Night Person, Negative Haggler (15 lira mı o tişört? Buyrun 20 lira, bence hakkı budur).

OYUN SÜRESİ: 311.040 saat

“Sadece hayatının ilk yarısını oyun oynayarak geçirmiş bir insan, kendisine tanınan bu muhteşem hakkı, bu varoluşu, bu yaşamı ancak bu kadar şapşal bir Mario ve Fallout karışımı ekranla bir şekilde özetleyebilirdi zaten” diye düşündünüz değil mi? Ben de aynı şeyi düşünüyorum. Demek ki birbirimize benziyoruz. Siz de zaman zaman ne yaptığınızı sorguluyor olabilirsiniz o yarısı geçmiş olan tek hayatınızla. Kendinize verdiğiniz cevaplar belki de sizi tatmin ediyordur. Ama biraz gerçekçi bir insansanız, size verilen tüm yetenekleri, zekâyı, gücü, hayatınızdaki şansı, insanlar ulaşma imkanını, ne uğruna ve nasıl harcadığınızın hesabını kendinize bile vermekte güçlük çekiyorsanız, “hayatınızın credits ekranı” akıp bittiğinde işlerin hiç de beklediğiniz gibi gitmeyeceğini şimdiden seziyor, bunun rahatsızlığını duyuyorsunuzdur.



Bugüne kadar 150’den fazla Had Safhada yazdım. Ama bu yazıların çoğunu aslında size değil, kendime yazıyordum. Gelinim sana diyorum, kızım sen anla… Kendimle ilgili değiştirmek istediğim yönlerimi kendime itiraf etme mecrası olarak kullandım daima bu sayfaları. Peki değişebildim mi? Kendimi tekrarlamak istemiyorum, bu konuda geçtiğimiz aylarda yine yazmıştım. Ama evet, bazı konularda değiştim. Bazılarının hâlâ üstünde çalışıyorum. Bu asla bitmeyecek bir süreç. Çünkü şuna inanıyorum ki, insan kendisine daima şu soruyu sormalı: “*Zihinsel, ruhsal olgunluk seviyem ve bir insan olarak bulunduğum nokta, gerçekten bulunmam gereken nokta mı? Bana verilen potansiyelimle ulaşabileceğim yere ne kadar yakınım? Ve oraya ulaşmak için hiçbir çaba sarf ediyor muyum?*”

Hepimizin içinde bir kemirgen var, vicdanımızı kemirir durur (operasyonla vicdanını aldırmış olanlar hariç, onlardan bizim aramızda olmadığına inanıyorum). İşte bu kemirgendir beni bu düşüncelere iten. Ve yeni bir şey değil bu, ne zaman başladığını bilemiyorum ama sanırım 7-8 senedir aklımın bir köşesini dişler durur bu “*Neredeyim? Nerede olmalıyım?*” sorusu. Bu sorunun doğru cevabı olmayabilir, hatta büyük ihtimalle yoktur. Ama gerçek olan şey, kendinize bu soruyu sorma dürüstlüğünü gösterebilmeniz. Bu soruyla yaşamaya başladığınızda, kendinizi bir birey, bir insan olarak daha iyiye dönüşmeye zorlamaya başladığınızı göreceksiniz.

Ve aslolan da “olmanız gereken yer” değil. Daima o yere ulaşma çabası içinde olmak. Böylece daima daha iyi bir insana doğru değişmek.

Değişmekten korkmayın.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

_bilinç

aşağıdakiler bir rüyanın içinden geçenler... uyandıktan saatler sonra aklıma geliveren o rüyanın ayrıntılarıyla şekillenen düşünceler. anlatılıp bitince muhtemelen yeniden dibe gömülecekler.

İkisi de kendi içinde çelişkili, ikisi de işe yaramaz, bugünle ilgili hiçbir şeye faydası olmayan, beni yerimden milim kıpırdatmayan, birbirine düşman iki duygu arasında sıkıştım kaldım, aslında kalmadım, sıkıştıkça ufaldım, ufaldıkça aynada daha az görünür oldum, hayatta daha az yer kaplamaya başladım. Ama sığamadım. Bunlardan kaçacak delik aradım bir süre, bulduğumu zannettiklerime giderken alakasız yollarda kayboldum, başka deliklere, başka deliliklere sığındım, ve bilemezsiniz ne kadar yoruldum, ne kadar yordum. Ne güzel olurdu bu iki duygu hiç olmasaydı, hiç aklıma sızmasaydı, ruhuma dokunmasaydı, hiç başlamasaydım duymaya, duymayıp uydurmaya, ne rahattım şimdi.

Eskiden iyi bir şey sanırdım, artık kızgınım anılara, hatırlamalara ve hatırladıklarımı bir köşeye atmıyor olmama. Aman be neyse neymiş, geçmiş gitmiş işte demek varmış, masal gibi, bazen de yokmuş. Pencereyi açmak, dışarıyı çirkinleştiren korna seslerine falan hiç aldırmayıp kuşları duymak, ağaçların arasından sızan ışıkta bir şeyler bulmak, bugünün o kadar da kötü olmadığına inanmak... ve sanırım bu cümleyi bitirmek… İhtiyacım olan bunlar. Bir de su dolu bulutlar. Hepimizin ihtiyacı olan bunlar. Bir yerlerden başlamak değil, kendimizi kandırmayalım, orayı çoktan kaçırdık, başladı her şey çoktan, ama nereye kadar geldiyse hayatı o saniyesinden yakalamaya, peşinden ağlaya sızlaya yürümek yerine yanında koşturmaya ihtiyacımız var. Daha iyi olacağından mı? Bilmiyorum, sanmıyorum. Ama masal bu ya, orada olmak gerekiyor işte, o anda.

Başlamamış hiçbir andan mucize beklememek lazım, yaklaşan anların hiçbirinin böyle bir vaadi olmadığını da düşününce, zamanın kendisine atfedilmiş vaatlerin tamamını bizim umut etmeye aç bünyelerimizin ürettiğini kabul edince, en anlamlı olanı beklememek. Zaten her zaman, en az kalp kıran, en az yanıltıcı olan beklememek. Çünkü en çok karşına çıkan iki büyük mutsuzluk sebebinden biri, mantıklı bir sebebi olmadan beklediğin o şeyi bulduğunu sanmak, fakat bir şeye benzetememek. Ben o iki şeyden diğerini, yani bulduklarımı bir şeye benzetmiş ve yanılmış olmanın yarattığı kırıklığı daha fazla yaşamış halime rağmen diyorum bunu, durum öyle vahim, benzetememek o kadar kötü, öyle bir “ellerimde çiçekler, kapında sırılsıklam”.

Alnımda kocaman bir yara var. Niye kaşımaya başladığımı, kaç gündür kaşıdığımı, ne zaman kanattığımı, ne zaman kabuk bağladığını bilmiyorum, fark etmedim, bunlar olurken anlımın arkasındaki aklım neredeydi bilmiyorum. Ama bunlar geçip gittikten sonra her dokunduğumda tırnağımı geçirdiğim, her tırnağımı geçirdiğimde kanattığım, her kanattığımda canımı yaktığım için artık orada ilgimi çeken bir şey var, her kanatışımdan sonra sabırsızlıkla kuruyup kabuklanmasını bekleyip tekrar kaşıyorum. Aklım orada, istemeden. Tabii ki istemeden. Keşke hiç hatırlamasam, hiç dokunmasam, bir dahaki kabuğun kendiliğinden kuruyup dökülmesine izin versem, acıyacağını bile bile kanatmasam. Ne rahat olurdu unutabilsem.

Zaman her şeyin çaresi değil. Kim öyle diyorsa buradan yüzüne gülüyorum, öyle bir ağız dolusu gülüyorum ki zamanla unutamasın, unutamadıkça beni anlasın. Hayır, zaman sadece telefon numaralarını, doğum günlerini, eski samimi arkadaşların adlarını, çıkarken evin anahtarını, gönderilecek mailleri unutmak için bir çare olabilir. Geri kalan her şey için tek çare, pamuğu tentürdiyotu bir kenarda hazır tutmak. Ciddiyim. Bir dizide izlemiştim, babası ölen adamımızı teselli etmek için “zamanla unutacaksın” diyordu kız arkadaşı, “biliyorum, en kötüsü de bu ya” diyordu adam, ismini hatırlamıyorum, çok zaman oldu. Cümle içinde çok yakışıklı dursa da, zamanın unutturabildiği şeylerden biri değil bir sevdiğinin ölümü. Tarihçene değil, damarlarına işlenen anılar zamanla kaybolmuyor, tamir olmuyor. Öfke ve kırıklık arasında sıkışmış insanın, bu iki düşman duygu birbirine saldırdıkça ufalması, o insanın kendisinden başka hiçbir şeyi azaltmıyor.

...derken uyanmışım.

Kırık rüyalarınızı getirin, yenisini götürün. Bahar kampanyamız çok avantajlı. İndirimli kâbuslarımıza göz attınız mı?

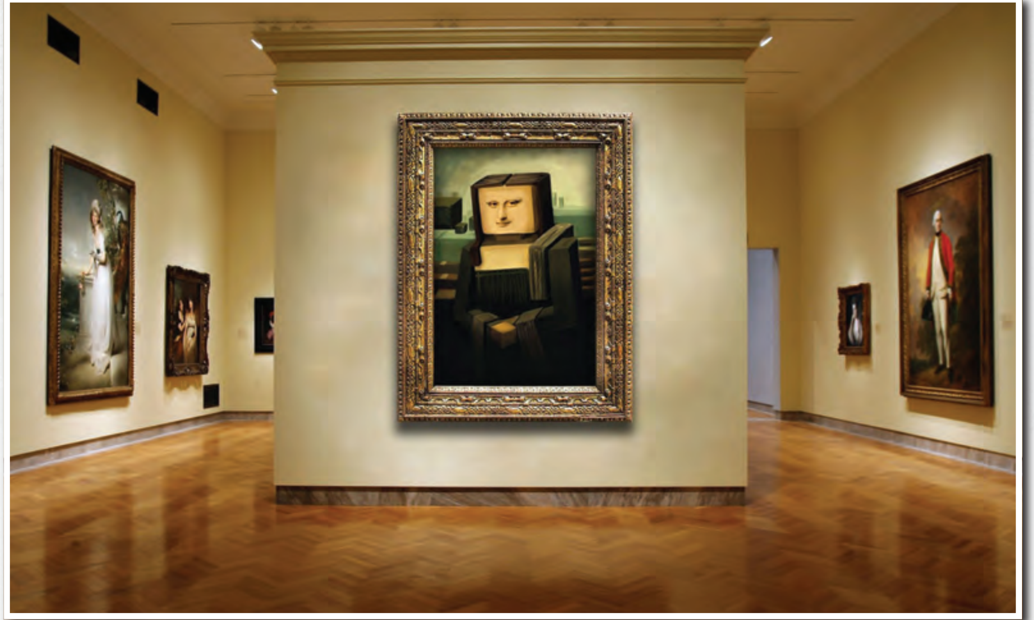


Posta İdaresi



Video oyunları bizi katil yapıyorsa Monopoly de zengin yapar mı?

Yukarıdaki sorunun yanıtı gayet net. Monopoly'nin günümüz şartlarına uygun bir oyun olmadığı da öyle. Neden mi? Zenginler hapse girebiliyor da ondan!



Elli beşinci Posta İdaresi'ne hoş geldiniz. Buralar bu ay biraz ısındı.

✉ VEREINIGT EUCH!

Merhaba Eren Abi,
Dergiyi okurken fark ettim de, sadece bu sayıda değil tabii, Sinan-Tuğbek-Serpil (Bermuda Editör Üçgeni) çok az yazıyor dergide. Bazen inceleme yazdıkları da oluyor ve o incelemelere baktığımda en güzel oyunları sizin elinizden kaptıklarını fark ettim. Hem az yaz, yazınca da MW3, BF3, AC: Revelations incele. Yok ya? Ondan sonra E3'e yalnızca Tuğbek-Sinan gitsin, diğerleri otursun. MW3'ün özel etkinliği olsun, bir tek Sinan Abi gitsin. Hitman etkinliği olsun, Tuğbek Abi gitsin... Bence siz kullanılıyorsunuz Eren Abi! Büyük çark hepinizi öğütüyor.
Di mi! Dergicek bir belediye otobüsüne biniyoruz ve oturacak iki kişilik yer oluyor diyelim; kimler oturuyor dersin? Sinan ve Tuğbek! Neymiş efendim, dinozorlar otursunmuş, gençler nasıl olsa ayakta da gidermiş. Başka derdin?

Ya da örneğin ofiste herkesin oynamak istediği bir oyun oluyor. Sinan oyunu kaptığı gibi biz kısa boylu editörlerin erişemeyeceği bir yere saklıyor. Sonra ara dur *Black Ops 2* nerede. Adam biraz daha uzun olsa zıplamadan smaç basacak yahu!

Mesela yine geçenlerde bir ATM'den para çekmek için kuyrukta bekliyorum. Tesadüfe bak ki iki sıra önümde Tuğbek var. Benim arkasında olduğumu fark edince ATM'deki bütün parayı hüp diye çekiyor, sonra da gözümün önünde sayıyor... Bugüne kadar beni şu dünyada teselli eden tek şey Word'ün Tuğbek isminin altını kırmızıyla çiziyor olmasıydı, onu da geçenlerde sözlüğe eklemiş. Canımdan bezdim okur, canımdan!

Son olarak Editörist Parti Manifestosuyla mektubu bitirmek istiyorum:

Oyungezer'de bir hayalet dolaşıyor - Editörizm hayaleti. Oyungezer'in tüm eski güçleri bu hayalete karşı kutsal bir sürgün avı için ittifak halindeler, Sinan ile Tuğbek, Serpil ile Tuğbek, Setimedia sahipleri ile Turkuvaz dağıtım.

İktidardaki rakiplerince çığlık çığlığa editörist diye saldırılmayan hiçbir muhalefet partisi var mı? Daha ilerici muhaliflere olduğu gibi, gerici rakiplerine de damgalayıcı bir editörizm suçlamasıyla karşılık vermeyen hiçbir muhalefet partisi var mı?

Bu gerçeklikten iki şey çıkıyor.

Editörizm, artık tüm Oyungezer güçlerince bir güç olarak kabul edilmiştir.

Editöristlerin, bakış tarzlarını, amaçlarını ve eğilimlerini tüm Türkiye önünde açıkça ortaya koymaları ve Editörizm hayaleti masalının karşısına bir parti manifestosuyla bizzat çıkmalarının tam zamanıdır.

Editör in Oyungezer, vereinigt euch!

Dipnot: "Editör in Oyungezer, vereinigt euch!"un anlamı "Tüm Oyungezer Editörleri, birleşin"dir. Almanca yazılmasının sebebi dergide Almanca bilen tek editör olan Göker Abi'dir. Almanca öğrenecek kadar sabırlı Göker Abi'ye selamlar.
Bora Alper

Bu durumda Sinan Papa, Tuğbek Çar, Serpil de Yorkshire Düşesi mi oluyor? Eğer öyleyse hangilerimiz Fransız radikaliyiz? Benim kafam karıştı Bora, izninle biraz mola verip bir sonraki mektuba geçeceğim.

✉ YENİ NESİL KONSOLLAR

Tekrardan merhabalar. Diğer mektubumda ne yazık ki birkaç şey sormayı unutmuşum.
İdarecinin notu: Yasin burada geçen ay gönderdiği ama yayımlanmayan bir diğer mektubundan bahsediyor.

1- Diğer mektubumda dediğim gibi yarışmada PS3 kazanma ihtimalim var fakat eğer yarışmayı kazanamazsam Kasım-Aralık gibi bir PS3 alma niyetim var. Xbox 360 almayacağıma dair kendime söz verdim. Aklımda PS3 var fakat aldıktan sonra hüsrana uğramak istemiyorum, PS4'ün çıkmasından korkuyorum. Ya tam aldıktan sonra PS4 çıkarsa, o zaman ne yaparım? Bazıları E3'te PS4'ün ve Xbox 720'nin açıklanacağını söylüyor. Sizce PS4 ne zaman çıkar, PS4'ü beklemeli miyim yoksa PS3 mü satın almalıyım?
PS4 şimdi duyurulsa bile kim bilir ne zaman çıkacak. Duyurulur duyurulmaz PS3 ucuzlayacak da değil. Bence boşuna endişe ediyorsun.

2- PS4 çıkarsa PS3'e ne olacak, kaç yıl daha PS3'e oyun çıkacak? PS3 çıktıktan sonra PS2'ye arada oyun çıkıyordu.
PlayStation 3, Mayıs 2005'te duyurulmuş ve ta Kasım 2006'da satışa sunulmuştu. 2009 yılına kadar da PS2'ye doğru düzgün oyunlar çıkmaya devam etti, oradan orantı kurabilirsin.

3- PS4 çıkarsa tahminince kaç TL'den başlar veya PS3 ilk çıktığında ne kadardı?
PS3 burada ilk çıktığında 60GB'lık modeli 1500 TL idi. İki yıl kadar sonra 120GB'lık Slim modeli 900 TL olarak satışa sunuldu. PS4 için net bir fiyat söylemek güç ama tahminimce şu anki PS3'ün iki katı olur rahat.

4- Şu PS3'te 160GB, 320GB falan olayı nedir, hangisi işimi görür?
Sabit diskinin boyutunu ifade ediyor. Boyutu ne kadar büyük olursa içine o kadar çok oyun yükleyebilirsin. Aksi takdirde yeni oyun yüklemek için eskilerden silmen gerekir.

5- Şu sıralar Wii U da dikkatimi çekmiyor değil. İnternette okuduğum bazı haberlere göre GTA V Wii U'nun çıkış oyunu olacakmış, bu doğru mudur?
Henüz oyunun hangi platformlar için geliştirildiği açıklanmadı. Wii U olayıysa ortaya atılan bir tahminden ibaret.

6- Aslında sırf GTA V oynamak için

Berkant Akarcan göndermiş... Bi' dakka, Berkant?! Berkaaant!



"Oyungezer'de bir hayalet dolaşıyor - Editörizm hayaleti."

PS3 satın alırım fakat internette okuduğum habere göre GTA V yeni nesil konsollara çıkacakmış (PS4 ve Xbox 720'ye).
Uyduruyorsun Yasin. Sen olmasan da birileri uyduruyor.

7- Diğer sorularımla biraz alakasız olacak ama şu **X** neden bu kadar beğeniliyor? Bana kalırsa **X** çok çok kötü bir oyun. **X**'ten 10-20 kat daha güzel oyunlar varken neden insanlar şu **X** denen saçma oyunu oynuyorlar?
Öyle bir dizi cümle kurmuşsun ki *Minecraft* yerine hangi oyunun ismini yazarsak yazalım anlamını yitirmiyordu, o yüzden onu çıkarıp yerine "X" yazmayı denedim. Gördüğün üzere pek bir şey değişmedi.

Tekrardan yayımlarsanız sevinirim.
Yasin Uçar

Bu kez oldu galiba Yasin. Darısı üçüncü mektubunun başına.

✉ KIRMIZI ALARM SEVDASI

Merhaba Eren ve Oyungezer ailesi;
Derginizin ve hatta onun da öncesinden beri bazı yazarlarınızın takipçisiyim ve gayet beğenerek okumaya devam ediyorum. Ben başımdan geçen bir olayı anlatmak istiyorum ve eğer mümkünse sorunuma çözüm bulmanızı rica etmekteyim.
Hoş geldin Faruk! Anlat bakalım, çözüm bulamasak bile denemekten bir şey kaybetmeyiz.

Ben önceden bir Red Alert 3 alarak bununla hem online hem single player olarak gayet de eğlenerek oynadım. Geçenlerde oyunun fiyatının çok düştüğünü görünce kardeşimle bir tane daha alalım da hikâyeyi co-op olarak bitirelim dedik. Lakin oyunun içinden çıkan CD-key'in kullanılmış olduğuna dair bir hata aldığımız için oyunu yükleyemedim. Doğal olarak Aral ile iletişime geçtim, sağ olsunlar hemen bana yeni bir CD-key verdiler ve bu CD-key'le oyunu yükledim. Fakat bununla da ne zaman online'a login olmaya kalksam "serial is invalid" hatası aldım. Bunu onlara bildirdiğimde onlar aynı numarayla login olabildiklerini söylediler.

Ben iki bilgisayarıma da eski oyunumun CD-key'i ile kurunca online'a bağlanabiliyorum fakat yeni kodla ikisinden de bağlanamıyorum. Sorunun ne olduğunu onlar da anlayamadıklarını söylediler. Bunun üzerine ben "lanet olsun, üçüncü bir oyun alırsam çalışır mı" dedim. Bana "ben sizin yerinizde olsam başka bir strateji oyunu alır, riske girmezdim" dediler :) Fakat koydum ya kafaya, biraz da inatçılık, gittim üçüncü oyunu aldım. Sonuç yine "serial is invalid".

Şimdi sizce problem ne olabilir? İlk göz ağrısı neden çalışıyor da bu taze gelinler naz yapıyor? Mailime cevap verirseniz çok minnettar olurum, kolay gelsin hepinize. Başarılarınızın devamını dilerim.
Faruk Bilen

Yaşadığın sorunu internette biraz araştırdım Faruk. Google'a "Red Alert 3 se" yazar yazmaz karşıma "Red Alert 3 serial number is invalid" önerisi çıktı. Anlaşılan bu yeni ortaya çıkan bir sorun olmadığı gibi çok sayıda oyuncu aynı dertten muzdaripmiş. Bazıları doğrudan EA'e başvurup yeni seri numarası almış ama nafileymiş. Bazı seri numaraları yanlışlıkla 20 yerine 19 karakter uzunluğunda basılmış, ama oyunu kurabildiğine göre seninki öyle olmasa gerek. Steam üzerinden satılan kopyalardan bazıları yanlışlıkla *Red Alert 3* yerine *Red Alert 3 - Uprising*'e ait CD-key'ler ile dağıtılmış ama sonradan bu sorun giderilmiş. Bir başka durumdaysa sorun oyun ile Gamespy sunucuları arasındaki bir problemden kaynaklanıyormuş...

Tüm bunlardan yola çıkarak birkaç öneride bulunmak gerekirse:

1- İkinci bilgisayara ilk başarılı kurulumu hangi CD-key ile gerçekleştirmiştin? Eğer halihazırda çalışan anahtarla kurduysan ve diğerini daha sonra denediysen bilgisayarında (registry'de) ilkinin bir kalıntısı sorun çıkartıyor olabilir. Daha önce hiç *Red Alert 3* kurulmamış bir bilgisayara çalışmayan anahtarlardan biriyle kurulum yapıp online moduna girmeyi deneyebilirsin.

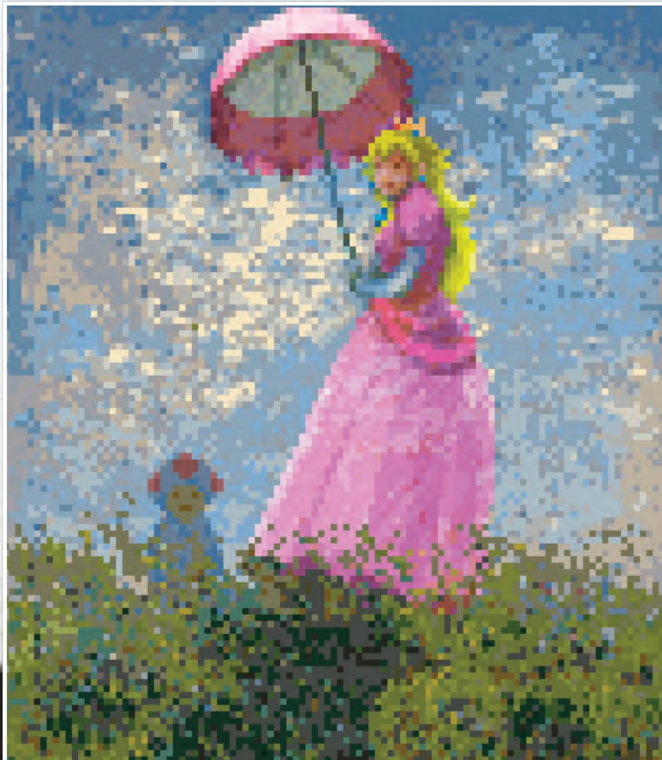
2- Aynı IP adresinden bağlanmaya çalışıyorsan sunucu aynı adrese karşılık iki (ve hatta üç) farklı anahtarı reddediyor olabilir. Ama bu düşük bir ihtimal ve her halükarda yapabileceğin bir şey yok.

3- Sanmıyorum ama oyunu kırmak işe yarıyorsa kır gitsin. Zaten üç kez satın almışsın, daha ne olsun :)

Not: "Serial is invalid" ekranında Print Screen'e basınca nedense masaüstümün görüntüsünü alıyor, bu yüzden telefonla çekip yolladım. Lütfen bizi bu ekrandan kurtarın :)

Print Screen tuşuna bastığınızda Windows o anki görüntüyü alıp hafızasında (clipboard) saklıyor (ipucu: Alt tuşuna basılı tutup Prt Scr'e basarsanız yalnızca o an etkin olan pencerenin ekran görüntüsü alınır). Oyunlardaysa durum biraz farklı. Ekrana yapılan çizimlerde DirectX ve OpenGL gibi arayüzler kullanılıyor ve kendileri maksimum performans elde etmek için ekran kartınızla aralarında hiçbir engel olmaksızın çalışıyor. Bazı oyunlar basılan Print Screen tuşunu yakalayarak ekran görüntüsünü kendisi alıp bilgisayarınıza kaydetse de, genel olarak bu amaçla Fraps ve benzeri ek bir uygulamaya ihtiyaç duyuluyor (Fraps'i DVD'mizin Araçlar bölümünde bulabilirsiniz). Aynı durum videolar için de geçerli. Bilgisayarınızda bir dizi veya film izlerken Print Screen ile ekran görüntüsü almaya kalktığınızda, kullandığınız medya oynatıcının ayarlarına bağlı olarak boş, siyah bir pencereyle karşılaşmanız mümkün. Bunun nedeni medya oynatıcınızın donanım hızlandırma yöntemiyle izlediğiniz videoyu doğrudan ona özel bir video hafızasına çizdikten sonra o anki görüntünün üstüne bindirerek (overlay) ekrana yansıtması. İşletim sistemi araya giremediği için ekran görüntüsüne videoyu (veya oyunu) dâhil edemiyor haliyle. Fraps'in ve hatta Steam'in yaptığı şey de tam olarak bu: Araya girmek.

Umarım yardımcı olabilmişizdir Faruk. Sana ve kardeşine iyi oyunlar dileriz.



✉ POLEMİK YAPMAYA GELDİM

Merhaba Eren Bey,
Bu postanın taslağını dün gece uyumadan önce, o zihnin en vızır vızır çalıştığı anlarda oluşturdum. O yüzden anlamsız bölümler için baştan özür diliyorum.

Öncelikle ben Mehmet Kentel'i özlüyorum, o gitti, tamam, ama o son sayfadaki hayatımda okuduğum tek tefrika olan o küçük kutucuk hikâyesi neden gitti? Neyse.
Tekmili birden: ramontamiratolyesi.blogspot.com

Sizin aracılığınızla İpek Hanım'a sesleniyorum buradan. İpek Hanım, biz o animeleri nasıl izleyeceğiz yahu? Anlatımınız çok güzel, kesin izleyeceğim diyorum (Fate/Zero) ama bulamıyorum. Bu konuda inceleme yanına bir kutucuk veya bir şey yaparsanız mutlu olurum.
Bu pek mümkün değil, zira bildiğim kadarıyla yeni yayınlanan serileri Türkiye sınırları içerisinden yasal olarak izlemenin bir yolu yok. Japonca televizyon yayınımız zaten yok, simulcast siteleri de Amerika dışına kapalı oluyor. O yüzden benim gibi pis bir torrent'çi olmanız gerekiyor. Çok sayıda illegal streaming sitesi var ama tavsiye etmem; hem görüntü kalitesi düşük, hem de adamlara para



Büyücü Goyun! Süper Goyun! Emre Gence yine boş durmamış, çizmiş.

"The Game'i gezerken gözlerim mi yaşarmadı, çarpıntı mı geçirmedim, sesim mi çatallanmadı, hepsi oldu bunların."

kazandırmanın manası yok. Yine en sağlıklısı torrent. Bunun için de öncelikle Torrent Baba türbesinde seed duası etmelisin... Ehem, ne diyorduk. Bunun için ya doğrudan çeviri gruplarının kendi sitelerine bakmalı, ya da NyaaTorrents veya Tokyo Toshokan gibi bir siteden arama yapmalısın.

Ekran Dışı'nda sürekli kitap öneriniz lütfen; ama bu süreklilik fantezi edebiyatı da olmasın. Tamam, Skyrim hepimizi gaza getiriyor, farkındayım ama her ay bana yeni şeyler keşfettiriyordunuz, lütfen buna devam edin :)
Benim de Yüzüklerin Efendisi'yle tanışmam ta 2000 yılındaki bir sayımızın Kültür & Sanat sayfalarıyla olmuştur. Kültür kumkuması olamadım belki ama bana okumayı sevdirdi en azından.

Üniversiteye başladığımdan beri çok yoğunum. Oyun oynamak için fazla zaman bulamıyorum ama casual oyunları da gerçekten sevmiyorum. O yüzden şöyle bir duruma düştüm, bir ton depolanmış oyun var evde, sadece ilk bölümleri onanmış, çünkü vakit alacağının farkına varıyorum ilk bölümden sonra. Mesela Arkham City, sömestre kadar beklemek durumunda kaldı :) Skyrim ise direkt yaza :) Bu durumla ilgili olarak da ne kadar oynanır ibresi yerine ne kadar oynanması gerekir gibi bir ibre istiyorum yazılarınızın sonunda.
Aynı şey değil mi ama? Tekrar oynanabilirliği olmayan oyunlarda bir kez bitirmek için gereken süreyi; bitmeyen, tekrar oynamak veya çok oyunculu bölümlerinde zaman geçirmek isteyeceğiniz oyunlar içinse toplam ortalama bir değer sunuyor kullandığımız ibre. Ek bilgi zaten yazının içinde.

Doymak bilmeyen bünyemin isteklerini sıraladım.
Nef(i)s.

Son olarak, ablamdan derginizi istedim, bundan önceki sayının arkasındaki reklamla bu ayın kapağı aynı olduğundan dolayı almamış. Derginiz ABLA PAYI olarak her ay %5 daha az satıyor, kapak-reklam uyumu sizi mutlu ediyor olabilir, ama ablaları mutlu ediyor mu?
Başka ablalardan karşılıyoruz biz o payı, merak etme.

Not: Sana güzel bir kitap önerisi (hayır ben yazmadım): Oğullar ve Sevgililer, D.H. Lawrance. Senin seveceğini düşünüyorum.

Sağlıcakla kalın.
Ahmet Kağan Özdemir

Kitaba bir baktım, konusu pek ilgimi çekmedi doğrusu. Ama ben de altta kalmayarak Isaac Asimov'un birkaç gün önce okumuş olduğum The Last Question adlı kısa öyküsünü öneriyorum (internette ücretsiz olarak bulabilirsiniz) size.

✉ KISA MEKTUP SERVİSİ
Merhaba Eren Abi. Her ay niyetleniyorum ama hiç posta gönderemiyorum. Unutuyorum sürekli. Sonunda başardım sanırım. Ama biraz kısa olacak. Başlıyorum.
Az olsun, öz olsun, bizim olsun.

Daha önce hiç Guitar Hero oynamadım. Ama artık oynamak istiyorum. Hangi oyundan başlamalıyım sence?
Biraz da senin müzik zevkine bağlı ama *Guitar Hero 5*'i alıp gerisini unutabilirsin. Ya da imkânın varsa öncelikle bir konsol kafeye gidip orada deneyebilirsin oyunları, varsa *Rock Band*'e de bakarsın.

Şu oyunsuz PS3 olmaz dediğin oyunlar var mı?
Yok.

Collector's Edition'lar hakkında ne düşünüyorsun? Sence gerekli mi? Bence fazla masraf gibi.
Gerekli değil tabii ki ama gerekliliği nedeniyle alınmıyor zaten, sahip olma arzusu ve/veya ilgili firmaya destek olmak için alınıyor. Çok pahalı olmadığı sürece yanında figürle birlikte gelenler alınabilir mesela. Müzik albümlü olanlar da albümü ayrıca almaktan daha mantıklı.

Şimdilik bu kadar. Son olarak bütün ekibe teşekkür ediyorum bu dergi için. Hepinize kolay gelsin.
Arda Taha Candan

✉ BU OYUN BİZİ YAŞAR
Öncelikle Merhaba Eren Abi. Ben size iki konudaki itirazlarımı söyleyeceğim.

Birincisi, I Am Alive incelemesine 5,5 puan veren Ali Abi'ye yönelik... Tamam, grafikler karışık ve gri ama en azından 3 yıldız hak ediyor derim... Sonra hikâye. Bence güzel. 4 yıldız hak ediyor!.. Bu yüzden Ali Abi'ye çok kızdım.
I Am Alive'ın not ortalaması 6,9 ve kullanıcı puanı ortalaması 6,6. Ama ne yalan söyleyeyim, not tartışması artık beni çok bayıyor be Berkay. Sen beğendiysen ve oynarken keyif aldıysan ne güzel, biz yerdiğimizle kalalım. Biz oyuna düşük not vermişiz, Allah da bizim belamızı versin.

İkincisi de eski dost Steam'e. Steam'in "internetin sınırsız ve süper hızlıysa dünyanın kontrolü senin elinde!" felsefesi sinirimi bozuyor... İnternetim sınırsız olsa da bir şey fark etmiyor. TTNET sağ olsun 3GB'lık Karahan Online setup'ını saatlerce süren (3 saat gibi bir şeydi sanırım) amansız mücadelenin ardından indirdim. Team Fortess 2'ye 10 GB diyor! Bazı oyunların internet kısayolu bile 30-40MB (bu 2-3 dk sürmüyor da çaktırma :D) Ha şu da ayrı bir şey ki, fiyatlar neredeyse yarı yarıya...
Vallahi ne demek istediğini pek anlayamadım Berkay. O yüzden ben de sana anlamsız bir yanıt yazacağım: "Berkay Bey merhaba, cep ve ADSL numaranızı direkt mesaj ile gönderirseniz size ulaşıp yardımcı olabiliriz. Teşekkürler."

Neyse Eren Abi... Dergide yayınlamasan bile kendi yorumunu yazarsan sevinirim :D Dergide başarılar :D Ben de 7-8 aylık bir goyunum :D
Berkay

Teşekkürler D:

✉ SELAM
Buradan aileme selamlar.
Alperen Akyol

"Ailem" derken bizi kastetmediğini varsayarak, Akyol ailesine selamlar!

✉ KÜÇÜK BİR OLAY
Merhaba çok sevgili OGZ ofisi. Merhaba Eren.
Merhaba Dünya. Dışında hayat var mı?

Ben Erdil, 25 yaşında, Jeofizik Mühendisliği'nden kaçmış, yeniden bir okula girmeye çabalayan, işsiz,

Gezenti (Erol Can Ulutaş)



"Polonya'dan selamlar... Burası Polonya'nın Sopot kentindeki Crooked House denen bir yeri... Ee bizim Goyun da görünce hiç durur mu? İki resim çekmek istedi kıramadım..."

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Bir ~~takla~~ mektup atın da görelim ne kadar sevindiğinizi.

parasız bir müzisyen bozuntusuyum. Kocaeli'de yaşıyorum, yakında İstanbul'a taşınmak, müzik yapmaya devam etmek ve başımdan geçen bir olayı hemen aşağıda sizinle paylaşmak gibi planlarım var.

Hayatımın "işsiz" kısmı tam da can sıkmaya başlamıştı ki, bir haber geldi Point Hotel Barbaros'ta çalışan bir arkadaşımdan. The Game eleman arıyordu! Bu mükemmel bir haberdi. Hemen bir iletişim yolu bulmalıydım, buldum da. Biraz uğraştıktan sonra The Game'in müdürü olan Tolga Bey ile iletişime geçebildim.

The Game'e ilk girişimi hiçbir zaman unutamayacağım, kokuyu bile. Sonrasında Turgut Uç ile tanıştığımız anda kaynaşmamız, Furkan Faruk Akıncı'nın elini sıkarken "sanki bir arkadaşımla konuşuyormuş gibiyim heauheu" demem, mekânda Skrillex çalması... İçeriyi gezerken gözlerim mi yaşarmadı, çarpıntı mı geçirmedim, sesim mi çatallanmadı, hepsi oldu bunların; abartmıyorum cidden. Çünkü görür görmez anladım: The Game benim için biçilmiş kaftandı.

Tolga Bey ile görüşmemiz güzel geçti. League of Legends'tan bahsederek başlayan bir iş görüşmesi, daha güzel ne olabilirdi? Sonrasında işe alındığımı, sadece formalite gereği Point Hotel'in insan kaynakları firması olan Hotrain ile ufak bir mülakata girmem gerektiğini öğrenince "AWWWW YEAH" diye bağırmamak için zor tuttum kendimi. Ellerim terlemiş heyecandan, Tolga Bey'in elini sıkarken utanmıştım.

Hotrain ile görüşmemiz de mükemmel geçti, espriler eşliğinde hoş bir görüşme oldu. İki gün sonra da beklediğim haber geldi: "Erdil Bey, hayırlı olsun, işe alındınız. Genel müdürümüz sizinle tanışmak istiyor." Bu haberi aldığımda barmenlik yapıyordum, barda oturan herkese birer tekila doldurdum, şirketten. "N'oldu abi, çocuğun mu oldu yoksa?" diye sormuştu bir tanesi, hiç unutmam.

Tüm bunlar olurken, dergide bir dosya konusuna denk geldim: "Güzel Şeyler Mümkün". Bu dosya konusunda Oyungezer'in çarklarının nasıl döndüğüne dair bilgiler vermiştiniz. Yazıyı okurken iyice heyecanlandım, çünkü The Game'in işletmecileri sizdiniz. Bir nevi sizle çalışacaktım! Belki de sizden birileri yazılarımı beğenir, dergiye freelance yazar olarak bile girebilirdim! Yahu yazarlığı geç; içinizden herhangi biriyle tanışabilir, kaynaşabilir, arkadaş bile olabilirdim! Çocuk gibi heyecanlanmıştım kısacası.

Point Hotel Barbaros'un Genel Müdürü ile tanıştık. Ufak tefek birkaç konu üzerinde sohbet ettik. Tanışma sonrası Tolga Bey iki gün içinde bir mail yollayacaklarını, işe başlamam için gerekli belgelerin hepsinin o mail'de yazacağını söyledi.

İki gün oldu, mail gelmedi. Tolga Bey'i aradığımda Point Hotel'in çalışan alımını durdurduğunu, başvurumu şimdilik değerlendiremeyeceklerini söyledi.

Şok oldum. Tabii hiçbir iş görüşmesi iyi sonuçlanmak zorunda değil, ama işe alındığım söylendikten sonra bunu duymak beklenmedik bir gelişmeydi.

Sonrası zaten malum. Bir kez aradım The Game'i, sonuç yok, durum aynı gibi cevaplar aldım. Daha sonra zaten iki kişinin işe alındığını duyunca iyice ümidi kestim. Farkına vardığım gerçek acı vericiydi: Oyungezer, The Game'in sadece işletmecisiydi. Orası bir oteldi ve o otelin başında bir Genel Müdür vardı.

Geçenlerde The Game'in Facebook sayfasında eleman aradıklarına dair bir ileti görünce güldüm. Utanmadan altına yorum yaptım "Aa ne güzel bir haber! Çok çalışmak isterdim!" diye. Heh.

Peki, sonuç nedir, neden yazdım bu mektubu? Bilmiyorum ama içimdeki sese sordum, "resmen adamlara şikâyette bulunuyorsun, bir de utanmadan dramatize etmişsin olayı!" dedi. :) İç sesime bakmayın; yazdığım hiçbir şey dramatize edilmemiş, abartılmamış, acı sosu serpilmemiştir.

Sizi çok seviyorum, hepinizi. :)
Erdil Kapucu

Bilmukabele.



Böyle oyun kapağı olmaz olsun.

✉ OYUNGEZER'DE JAPON MOTİFLERİ

Selamlar Eren Abi. Ben hatırı sayılır bir süredir derginizi takip ediyorum. Öncelikle bu denli kaliteli dergi çıkardığınız için herkese çok teşekkür etmek istiyorum (Sinan Abi olsun, İpek Abla olsun, vs).
Öyle olsun.

İsmi Oğuz olanlar da üstüne alınabilir (resmi Semih Etiğ'in gönderdiğinden şüpheniz mi var?).



Neyse eminim sana çok fazla mektup geliyordur gün içerisinde. Bu yüzden seni yormayacak kısa ama öz sorular sormak istiyorum.

1) Animelerle ve Japon müziğiyle aran nasıldır genel olarak? Takip ettiğin gruplar var mı?
Animelerle aram gayet iyi. Zamanımı başka şeylere ayırmayı tercih ettiğim için artık eskisi kadar ilgilenemesem de yeni sezonları ve az çok içinde olduğum fansub dünyasını takip ediyorum yine.

Bir animeye veya oyuna ait olmayan Japon müziği çok fazla dinlemedim doğrusu. Bir ara *Touhou* müziklerine sarmıştım ki hâlâ açar dinlerim. Japon müzisyenlerden favorilerimse KOKIA, Shoji Meguro ve Yoko Kanno'dur diyebilirim.

2) Son zamanlarda J-RPG'lerin lokalizasyonu gözle görülür bir biçimde azaldı... Bir tek Final Fantasy serisi adam gibi bu lokalizasyon olayına adapte oldu. O kadar nefes kesici J-RPG'ler var ki... Resmen baktıkça üzülüyorum. Üzüntü sebebimin bu sanat eserlerinin Japonya dışına çıkmaması... Yazık değil mi bize.
Ben asıl Carpe Fulgur'un *Recettear*'ı gibi Japon bağımsız yapım oyunların çevirilerinin artmasını çok istiyorum. Kim bilir daha ne cevherler var.

3) Oyun yapımcıları temel olarak çok tembelleşti ve hep aynı tas aynı hamam misali aynı oyunları çıkarıyorlar, yaratıcılık yok, akıcı hikâye yok. Hep elimize bir silah veriyorlar düşünmeden ateş ettiriyorlar (MW3 ve benzerlerini kastettiğimi anlamışsındır). Hikâye desen kocaman bir çöplük... Bu üzüntümü de paylaşmak istedim. Halbuki bakın Japon oyunlarında hep bir orijinallik hakim...
Aslına bakarsan Japon yapımı oyunlar da hep aynı temaları işlediği, hep belirli zevklere hitap eden aynı tarz karakterler barındırdığı ve benzeri sebeplerle eleştirilebilir ki eleştiriliyor da. Kısacası "aynı tas aynı hamam" durumu Japon oyunları için de geçerli.

4) Oyunlar insanları duygulandırmalı mıdır Eren Abi? Bence duygulandırmalı ve derinden etkilemelidir.
Ne kadar duygulandırırsa o kadar çok hatırlanıyor şüphesiz.

Bakınız Persona serisi. Hikâyesinin hele ki sonu insanı düşündürüyor, diğer taraftan da duygulandırıyor. Gerçekten Persona serisinin eşi benzeri yok... İyi ki varsın Atlus.
Yey, Persona~

Bu arada gerçek adım Can Ali Kaya. MSN adresi alırken ne hikmetse kardeşimin adını kullanmışım. Mektubu yayınlarken lütfen size belirttiğim ismi kullanın.
İyi yayınlar.
Can Ali Kaya

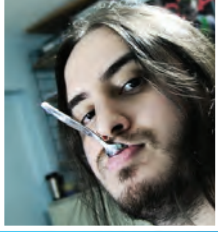
Yeni bir adres... Yeni bir başlangıç... Buna ihtiyacın var Can Ali. Kardeşine de selamlar.

Bu satırları yazdığım sırada ofiste bir koşuşturmacadır gidiyor. Sanıyorsunuz ki dergiyi bitirmeye çalışıyoruz, ama değil. Koşturan bizim Puri, peşinde olduğu şeyse sanıyorum mutasyon geçirmiş bir sivrisinek. Sonuç? Puri Puri: 1 - FC Sivrisinek: 0. Bu maçın rövanşı yok dostlar. *-Eren Okka*



PIXEL

NE OLACAK BU KONAMI'NİN HALİ!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Pentagram** - **MXXII, Paradise Lost** - **Tragic Idol, Marilyn Manson** - **Born Villain** albümleri dinlenir.
- **Prometheus** (17 kere) izlenir.

Geçtiğimiz ay Capcom'a çemkirip rahatlamıştım. Bu ay da Konami'ye çemkirmek istiyorum. Hayır genç yaşımda andropoza girmedim, sadece sevdiğim kurumların halihazırdaki vaziyetleri hiç hoşuma gitmiyor ve belki sizleri de galeyana getirir, ufak bir ayaklanma çıkarır, gözlerini korkuturuz diye umuyorum (şaka şaka). Konami 80'leri normal atlatmış ama 90'lar ve 2000'lerin başlarında harikalar yaratmıştı. Hiç unutulmayacak çoğu oyununu bu dönemde piyasaya çıkarıp milyonları arkasından sürümüştü. Gelgelelim 2007'den beri şirketin üzerine ölü toprağı atılmış durumda. Yeni bir IP gelmediği gibi eskileri de gündeme taşımakta pek aktif değiller. Castlevania: Lords of Shadow haricinde iz bırakacak bir şey yapamadılar. Konami bu haliyle arkasını Metal Gear Solid ve Pro Evolution Soccer serilerine dayamış gibi bir izlenim vermiyor mu Allah aşkına? Silent Hill oyunlarını en alakasız firmalara teslim etmesine, kalitesiyle, içeriğiyle değil oyunun hype ile alıp yürümesini tercih etmelerine ne desek? Xbox 360'ı es geçip, PC'yi yok sayıp onun yerine mobil ve DS'e abanmak sizce nasıl bir aklın ürünü? Zone of Enders HD Collection'ı saymazsak en son hangi Konami oyununu deli gibi beklediniz son yıllarda? Ya da bekliyorsunuz? PES 2013 mü? Güldürmeyin beni. PES ekibi iyi niyetli ama süre ve bütçe konusunda mucizeler yaratacak durumda değiller... Kısacası bir dönemin kralı şimdi kocayıp benim maskaram olmak için bilerek işlerini derin dondurucuya atmış sanki. Yapmasınlar. Hangi yönetim ile bunu kıracaklar, hangi yeni IP ile U dönüşü yapacaklar çok merak ediyorum.
Gelecek ay yeni çemkirmelerime hazır olun!

PROJECT X ZONE

Sega, Capcom ve Namco bir masaya otursa, kalkarken ellerinde nasıl bir oyun olurdu? Sorunun cevabı Project X Zone imiş, bunu da öğrendik. PlayStation 2'deki Namco X Capcom'u hatırlayanlar bu projenin içeriğini doğru tahmin etmiştir; oyunumuz dövüş değil bir strateji oyunu. Ryu, Ken, Zero, Dante, Chris Redfield, Akira Yuki, Jin, Xiaoyu gibi her firmanın popüler oyunlarından pek çok karakterle şekillenen oyunda karakterler bilindik hareketlerini koruyacak. Tabii daha çocukça hatlara sahip olacak tasarımlar ama bize güzel gözüktü. 3DS'e özel olması da bazılarımız için kıskançlık konusu elbette!



MIYAMOTO VE ZELDA

21 sene oldu Miyamoto direkt olarak bir Zelda oyununa elini sürmeyeli. SNES'e A Link to the Past'i yapmış, daha sonra dolaylı yollardan Zelda projelerinden bazılarında yer almıştı. A Link to the Past de gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasında rahatlıkla gösterilebilir. Edge dergisine konuşan Miyamoto A Link to the Past'in yeni nesile bir port oyununu yapmak yerine gözünü yeni bir devam oyununa dikmiş gözüküyor. Miyamoto eğer bunu söylüyorsa bu proje çoktan pişmiştir diye düşünüyoruz. Ama kendisi yönetmen koltuğuna oturmayacağını da dile getiriyor. Ne dersiniz? A Link to the Past'in devamı gelir mi? Gelse yer yerinden oynamaz mı?



GÜLE GÜLE JACK TRAMIEL ☹

Efsane Commodore'un efsane babası Jack Tramiel, 83 yaşında hayata gözlerini yumdu. Bu sayfalarda görmeye alışkın olmadığımız bu haber şüphesiz elini C64'e sürenler için oldukça önemli. Tamriel 83 yıllık hayatına o kadar çok şey sığdırdı ki, belki de özel bir dosya konusu yapmamız lazım. Auschwitz'den kurtuluş hikâyesi başlı başına bir roman gibidir mesela... 1953'te Commodore için ilk adımını atan Tramiel, böylelikle hem bilgisayar hem de oyun dünyasını değiştirdi. Biz de kendisini buradan saygıyla anıyoruz.





TTT2 EYLÜLE KALDI

Street Fighter X Tekken geldi, bizim Tekken damarımız kabardı, sizi bilemeyeceğiz vallahi! Neyse ki Tekken Tag Tournament 2 artık konsollara geliyor. Sadece bu yazı atlatmak kalıyor geriye. Eylül ayında çıkacak oyunda arcade versiyonlarında olan 44 karakterin çok daha fazlası olacak, 50'yi geçecek karakter sayısı. 1'e 1, 1'e 2, 2'ye 2 gibi modlar bulunacak. Fight Lab modu çömez Tekken oyuncularına oyunu öğretirken ustalara da sınavlar yapacakmış. Güzeeel güzeeel (yüzümüzde şeytani bir ifadeyle).

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Ekibimiz sahil yolunda sapasağlam çıktıkları bisiklet macerasından, Sinan ve Cemal'in yaptıkları kaza sonrası geri dönmektedir. Sinan'ın bisikleti ve gururu, Cemal'in kendisi ve gururu yara almıştır (bkz. eski sayılardan birindeki bisiklet kazası macerası).]

TUĞBEK: Sinan sen nasıl gidebiliyorsun o bisikletle hâlâ? Frenleri kitlenmemiş miydi onun?
SİNAN: Kitlendi kitlendi... Kıpırdamıyordu bisiklet yerinden, ben de taşla vura vura koparttım fren telini. Babam oyacak beni ama ne yapayım...
TUĞBEK: Sakata gelmeyesin? Zaten bir kaza yaptık?
SİNAN: Saatte 10 kilometreyle gidiyoruz abicim, daha ne sakatı? Cemaaal, nereye oğlum, yavaş!
CEMAL: Oğlum kısayol buldum, oraya bakacağım!
SİNAN: Lan neyine kısa yol buldun neyine? Sahil yolu dümdüz gidiyor, aha Bostancı, aha da Pendik'e geri dönüyoruz? Neyin kısa yolu?
CEMAL: [Uzaklaşarak] Şuradan kamyonlar gidiyor, onlara tutanacağım ki yorulmayayım...
TUĞBEK: Ne dedi duyabildin mi?
SİNAN: Ne bilim, bırak o gitsin, biz bildiğimiz yoldan gidelim...

[1 saat sonra]
TUĞBEK: Höfff, buranın kokusu ne böyle?
SİNAN: Daha Kartal sahil yolu yeni yapılıyor, lağım da buraya doluyor işte.
TUĞBEK: Aa, bu kamyonlar o yüzden taş taşıyor buraya... Cemal nerde olm, 1 saattir görmedim...
SİNAN: Bilmem, önden gitti ya.
TUĞBEK: Lağıma veya denize düşmesin?
SİNAN: Olur olur, hepsi olur...

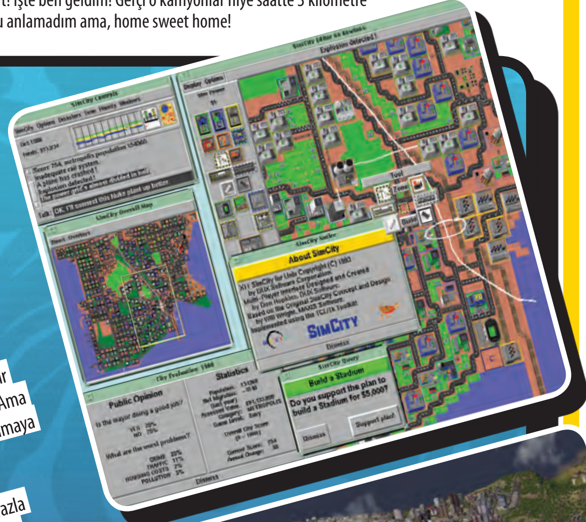
[3 saat sonra]
TUĞBEK: Ohh, sağ salim döndük!
SİNAN: Allah'ıma şükürler olsun! Ben direk eve gidiyorum, çaktırmadan bisikleti koyayım kenara, yarın tamire götürelim.
TUĞBEK: Bir Cemal'e baksak mı ki? Adam bayağı yaralıydı.
SİNAN: Ya bırak, onun yüzünden kaza yaptık zaten. Bir de önden bastı gitti, tam kıl kaptım herife.
TUĞBEK: Eyi.

[5 saat sonra]
CEMAL: Höyyt! İşte ben geldim! Gerçi o kamyonlar niye saatte 3 kilometre hızla gidiyordu anlamadım ama, home sweet home!

UNUTULMAZ SERİLER

BELEDİYEMİZİN RETRO İŞLER MÜDÜRLÜĞÜ İFTİHARLA SUNAR...

SIMCITY



Önceden de söylediğim gibi, oyunların yaratma modlarında oyunun kendisinden çok daha fazla zaman geçiren bir adamım. *PES*'in oyuncu yaratma modunda saatlerimi geçirerek yanımda bekleyen adamı kıl edebilirim mesela. Ama aynı özelliğin Will Wright'ta da olduğunu öğrenince, bu takıntım konusunda utanmak yerine gizli gizli gururlanmaya başladım diyebilirim.



Will Wright ilk oyunu olan *Raid on Bungeling Bay*'in yapımı aşamasında harita tasarlamanın oyundan daha fazla zevk verdiğini fark etmese, bugün dünyada ne *SimCity* ne de *Sims* gibi oyunlar olabilirdi, oyun tarihi de kökten değişirdi herhalde. Harita tasarlama fikrinden yola çıkarak hazırlanan *SimCity*'nin "Oyuncu milleti kazanmanın ya da kaybetmenin mümkün olmadığı oyundan zevk almaz" mantığıyla dört yıl boyunca piyasaya sürülmeden bir köşede beklemesi, oyun tarihinin aslında ne kadar kaba stratejilerle şekillendiğini düşündürüyor insana.

Brøderbund'in resmen yüzyılın salaklığını yaparak yayınlamayı reddettiği *SimCity*, 1989'da hem yayıncı Maxis'e hem de Will Wright'a hayatlarının fırsatını sunmuş, oyun dünyasını da kökünden sarsmış bir oyun. Çünkü oyunculara sıfırdan diledikleri şehirleri yaratma, istedikleri zaman da doğal felaketlere, hatta uzaydan gelen istilacılara yok ettirme imkânı sunmak hem çok parlak bir yenilikti, hem de açıkçası oyunculara kendilerini tanrı gibi hissettiriyordu.



İlk *SimCity*'nin elde ettiği insanlık dışı başarı, eklenti paketleriyle beraber toplamda 10 civarında devam oyununun fitilini ateşledi ki *SimCity 4*'ten sonrasına kadar Allah için hepsi şahane ve her biri öncekinin üzerine yenilikler getiren oyunlardı. Ben özellikle *SimCity 2000*'de şehrimi kurduktan sonra arabamla sokaklarında tur atmanın verdiği zevki asla unutmam. Ama ondan sonra yok turistik mekân kurma, yok sosyal mühendislik falan derken kaliteden yavaş yavaş ödün vermeye başladı. Yine de ben 2013'te çıkacak yeni *SimCity*'den çok umutluyum doğrusu.

Gerek oyun dünyasına hediye ettiği "yaratma" fikri, gerekse aynı temel üzerine kurulu sayısız "Sim" oyununa sebebiyet vermesiyle bana sorarsanız oyun tarihinin en önemli 10 serisinden biridir *SimCity*. 2008'de ilk oyunun kaynak kodu, proje ismi olarak kullanılan *Micropolis* adıyla yayınlandı bu arada. Bir bakın bakalım, siz oyunculuk adına ne yaratabiliyorsunuz? -**Emre Sümer**







SABREMAN

SİZ YOKKEN BURALAR ORMANDI HEP

Sabreman video oyunlarının son derece sade olduğu bir dönemden, yine son derece sade bir karakter. Yaşlı amcaya ver safari şapkasını, hakileri giydir, yolla. Al sana Sabreman işte. Ultimate Play the Game tarafından yapılan beş oyunluk seriye adını da veren Sabreman'in özellikle de üçüncü oyunu olan *Knight's Lore*, oyun dünyasına üç boyutlu izometrik bakış sistemini kazandırması sebebiyle feci derecede önemlidir.

1984'de ilk macerası olan *Sabre Wulf*'la oyun dünyasına giriş yapan amcamız bir anda kendini labirent gibi bir ormandan kaçmaya çalışırken buldu, hem de peşinde devasa bir kurtla (evet bir anda). Ormandan kurtulup kendini üç ayrı çıkışı olan yeraltı mağaralarına attıktan sonra da öncelikle daha yeni fark ettiği kurt adamlığına çare bulmaya çalıştı, ardından büyülü nesne Pentagram'ı buldu falan derken sonra ne oldu derseniz ben de bilmiyorum çünkü öykünün finalini yapacak olan *Mire Mare* tamamlanamadan iptal edildi.

Daha sonra firmanın Rare'e katılmasıyla, yaklaşık 10 yıldır sessiz duran adamımız oyun dünyasına geri döndü, ama dövüş oyunu *Killer Instinct*'e ve kurt adam haliyle (spin-off tabii ki)! Ardından misafir olarak yer aldığı *Banjo-Tooie*'de geçmişiyle ilgili bir yan öykü yazdılar. Yok işte bunu buz ejderhası dondurmuş da, 1984'ten beri uyuyormuş da falan filan. Hatta o zamanlar adı Dolphin olan Nintendo'nun yeni konsolu Gamecube'u da ilk o fısıldamıştı oyunculara, "Beni ne tür maceralar bekliyor acaba… Belki bir yunusa (dolphin) binerim" sözleriyle. Bütün bu gelişmelerin ardından Sabreman oyun dünyasına dört başı mamur bir geri dönüş yapacak sanıldı ama iptal edilen GC oyunu *Donkey Kong Racing*'in düzenlenmiş hali olan *Sabreman Stampede* de iptal edilerek oyun iyice mundar edildi. 2004'te çıkan ve ilk oyunun GBA remake'i olan *Sabre Wulf*'tan bu yana da yüzünü gören cennetlik zaten.

Adını verdiği seriyle oyun tarihinde çok başarılı bir yer edinen Sabreman, Empire'a göre de oyun tarihin en önemli 50 karakterinden biridir (Empire'i ne kadar kaale alacağınız size kalmış). Gerçi ben de kendisini bir tek GBA oyunundan biliyorum ama yaşlılara hürmette kusur etmemek lazım ne de olsa.
-**Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Yaşlı işte
Yapımcı Firma: Ultimate Play the Game / Rare
Mesleği: Büyülü eşya aramak, iptal edilen oyunlarda yer almak, 15 yıl uyumak
Favori Platformları: ZX Spectrum, Commodore 64, MSX







PSN



THE HOUSE OF THE DEAD 4

Ailemizin şirin düşmanı, zombi

Yok arkadaş ben vazgeçtim artık, bu zombi kıtlatma oyunlarının sonu gelmeyecek, çok belli ya. Her ay ayrı bir yerden zombi öldürme oyunu mu çıkar, bu ne böyle? Neyse ki *House of the Dead* serisinin dördüncü oyununda çok büyük bir yenilik yapılıyor ve bilin bakalım bu sefer neyle uğraşıyoruz? Fütursuzca zombi öldürüyoruz! PS3'e özel Move desteğinin de olduğu bu oyun, sanki öyküsüne çok dikkat eden varmış gibi ikinci ve üçüncü oyun arasındaki dönemi anlatıyor. Seri adına yapılan yenilikler, yol ayrımlarına geldiğimiz zaman ufak videolarla seçeceğimiz yolların tanıtımını izleyebiliyor olmamız ve headshot yaptıkça ödüle boğulmamız. Bir de rahat rahat etrafa kurşun saçın diye masum insanlar koymamışlar oyuna, hadi iyisiniz gene. Tamam, bu oyun ilk kez bir konsola çıkıyor olabilir ama eskilerini oynamakla bunu oynamak arasında bir fark göremedim ben. Lütfen beni yalnız bırakın zombiler, sakin kafayla düşünmek istiyorum.
-Emre Sümer



Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 17 Nisan
Fiyat: $9.99
Yapımcı: Wow Entertainment
Oyuncu Sayısı: 1-2

XBLA



RAYMAN 3 HD

O eline koluna hakim ol bir kere!

PSX'deki *Toy Story 2*'den bu yanda platform oyunlarından koptum diyebilirim (yalnız o da ne oyundu be). Lakin *Rayman 3 HD*'yle içine Mario kaçmış ruhum kısmen canlandı. *Rayman Origins* aldığı notlarla oyun dünyasını sallayadursun, *Rayman 3 HD* de bir anda seriyi oynama gazına gelenlerin ekmeğini yemek üzere evlerimize konuk oluyor efendim. Standart bir platform olan oyunumuzda düşmanlara karşı uzun mesafeli yumruklarımızı kullanabiliyor, sağa sola gizlenmiş olan power-up'larla beş farklı güç kazanabiliyoruz. Bunların arasında kısa mesafelere uçmak, kapıları kırabilir hale gelmek gibi farklı özellikler var. Ama bence oyunun asıl çekici yani tabii ki her biri farklı stratejiler isteyen boss savaşları. Gerçi onlarda da yenilirseniz ara demoları geçmek gibi bir seçeneğiniz olmadığından işler bazen işkenceye dönebiliyor ama o kadarına da katlanıverin. Bir de HD grafikler iyi, hoş, güzel olmuş ama bazen aşırı parlak renkler gözlerini yakıyor insanın, benden söylemesi. *Origins* dururken iç güveysinden hallice işte.
-Emre Sümer



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 21 Mart
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Ubisoft
Oyuncu Sayısı: Çok

PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



SNOWBALL

Adamı tilt etmeyin!

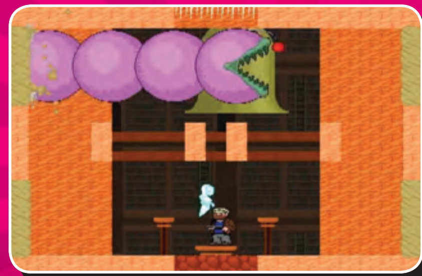
İlk kez bu sayfada bir tilt oyununa yer veriyoruz. Çok ilginç değil mi? Hayır, değil, niye olsun ki! Tilt oyunları artık neredeyse yapılmıyor bile. Tilt makineleri bile uzak galaksilere göçtü, sağda solda gördükleriniz de son üyeler. Snowball, Flash ortamında oynanan bir tilt oyunu ama normallerinden daha etkileşimli ve daha büyük bir alanda geçiyor. Yolladığınız kartopu aslında her biri bir bölüm gibi tasarlanan bölmelere kaçıyor ve ilk hedefiniz onları orada tutmak. Sonraki hedefse oradan daha fazla puan kazanacağınız bir yere yollayarak tüm puanları kapmak. Elbette en alttaki asıl delikten topları uzak tutmalısınız. Masayı sallamak, mıktnatıslara topu çekmek (kartopu ve mıknatıs?) gibi ilginç şeyler de var. İyi ya, iyi.
http://bit.ly/I0J6IO



WHEN DOVER CRY

İntihar eğilimli oyun!

MolyJam 2012'de büyük övgü alan oyunlardan birisiydi When Dover Cry. Herhangi bir bölüm sistemi veya puan kazanma derdiniz yok. Tek yapmanız gereken kanat çırpıp çatıların tepesine ulaşarak, birazdan intihar edecek iş adamlarını bu fikirden vazgeçirmek. Bu adamların her birinin bir derdi var ve sizden bunları çözmeniz isteniyor. Genelde çevre binalara gizlenmiş bu gerekli şeyleri yakalıyor ve sahibine geri getiriyorsunuz. Böylelikle iş adamı mutlu olup intihardan vazgeçiyor (salak). Başarısız olursanız da kendinizi birinin ölümünden filan sorumlu tutmayın, oyun icabı sonuçta!
http://bit.ly/HMdvYU



POACHER

Hayır, poğaçacı değil!

Bodur bir abi, elinde pombalı bir tüfek, masum tavşanları avlarken bir çukurdan aşağı düşer ve avcıyken av olur. Düştüğü yer, gözünü kan bürümüş tavşanlarla doludur. Macera öyle bir gelişiyor ki sonraki düşmanların neler olabileceğini "görmeniz lazım". 1.1 versiyonuyla oyuna eklenen Easy seçeneğinden sonra daha bir düzelmiş olan oyunumuz ücretsiz indirilebiliyor. Elde silah ilerlenen platform oyunu severler kendilerini mutlaka bu oyunla sınava tabi tutmalı. O kadar farklı evrenlere giriyorsunuz ki... Bir bağımsız oyun için fazla mükemmeliyetçi gördük kendilerini.
OGZ_DVD / http://bit.ly/HNLVyO

BU MASALIN KÖŞELERİ YOK -TURGUT UÇ

DISCWORLD
ANKH-MORPORK

AÇIK KONUŞALIM, bu sayfalarda çok daha uzun zaman önce yer alması gereken bir oyunun girişini yapıyorum şu anda. Ancak bu durum *Discworld*'ün kaderinde var, sadece bu sayfalarda değil çıktığı dönemde de hak ettiği değeri yeterince gören bir oyun olamamıştı. Ünlü İngiliz yazar Sir Terry Pratchett'in kaleme aldığı devasa *Discworld* serisinden uyarlanan yapım, aslında gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu sıfatını kazanmasını sağlayacak iki önemli referansa sahipti. Şöyle ki, bir başka usta İngiliz yazar Douglas Adams'ın unutulmaz serisi *Otostopçunun Galaksi Rehberi* ile bence gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu olan *Monkey Island*'ın birleşimi gibiydi *Discworld*. İşte bu enfes karışım nedeniyle şu an bu satırları yazarken büyük bir heyecan dalgası kaplıyor içimi. Dikkatlerden kaçmasına neden olacak günahlarıyla, kendisine aşık ettiren sevaplarıyla bu saçma dünyayı buğulu gözlerle yeniden hatırlayalım hep beraber…

Discworld için, halihazırda 39 romana sahip serinin bir üyesi yorumunu gönül rahatlığı ile yapabiliriz. Oyunu oynarken Pratchett'in dahiyane beyninden çıkmış bir kitabı okuduğunuzu hissediyoruz sıklıkla. Zaten hikâyenin temelleri *Discworld* evreninden geliyor. Devasa bir kaplumbağanın sırtında yer alan dört tane filin taşıdığı düz bir gezegen olan Discworld'ün en büyük şehri Ankh-Morpork'da geçiyor hikâyemiz. Var olmadıklarına inanılan ve kimsenin daha önce görmediği ejderhalar, gizli bir tarikat tarafından Discworld evrenine çağrılıyor. Bu ejderlerin yarattığı dehşeti önlemek de Görünmeyen Üniversite'nin büyücülerine düşüyor. Ancak onca başarılı büyücü arasından bu zorlu yolculuğa çıkmak için biz, yani büyücülerin en beceriksizi, korkaklığın kitabının başyazarı, büyücü kelimesini bile doğru telaffuz edemeyen Rincewind görevlendiriliyor. Gizli tarikat, ejderhalar, büyücüler deyince aklınıza ciddi bir hikâyeden bahsettiğim gelmesin, alabildiğine absürt, cıvık ve saçma bir oyun *Discworld*. Ve işte tam da bu nedenle haddinden fazla komik…

İRONİ DİSKİ

Discworld klasik bir point&click macera oyunu. Bu türün en temel özelliklerinden biri olan piksel avcılığı da oyun boyunca en çok canımızı sıkan unsurlardan birisi. Tamamen el çizimi olan arka plan görüntüleri her ne kadar enfes bir görsellik sunsa da bazen aradığımız nesneler öyle iyi gizleniyor ki bulabilmek için ekrandaki bütün pikselleri tek tek avlamak gerekebiliyor. İşin daha kötüsü, etkileşime girmeniz gereken o kadar çok eşya var ki bir yerden sonra klavye ile monitörü ihtirasla

GÜZEL BİR BAŞLANGIÇ

Henüz Discworld evrenine giriş yapmadıysanız geç kalmış sayılmazsınız. Şu an için 39 kitabı bulunan serinin ilk 13 kitabı İthaki yayınlarından Türkçeye çevrilmiş durumda. Özellikle Ümit Tosun ve Niran Elçi çevirileri son derece başarılı. Her ne kadar ilk kitapları bulmak biraz zor olsa da azmederseniz tüm seriyi toplarsınız. Oyuna erişmekse kitaplardan daha kolay. Abandonware statüsüne kavuşan Discworld'ü www.abandonia.com adresinden hızlıca indirebilirsiniz.





Kütüphane yetkilisinin maymun olduğu bir dünyada mantık arama yanlışına düşmeyin...

birbirine kavuşturmanız olası. Ancak bu konu envanter problemlerinin yanında yine de önemsiz sayılır. Oyunda bulunan kullanışsız envanter sistemi, Pratchett'in iğneli espri anlayışından payına düşeni almış gibi hissettiriyor insana. Sanki yeterince kullanışsız değilmiş gibi bir de kitaplarda da bahsi geçen yürüyen bir sandık kullanılıyor bu sistem için. İstediğiniz bir eşyayı alabilmek için önce peşinizde koşturan sandığın durmasını beklemeniz lazım. Maalesef bu konu öyle can sıkıcı bir boyutta ki, *Discworld*'ü sonuna kadar oynamamak için çok geçerli bir sebep veriyor. Ama bizler yılların macera oyuncularıyız, bizler görülmeyeni görenleriz, bizler sabır taşıyız, bizler yıkılmayan oyuncularız, bizi böyle ufak sorunlar yıldıramaz (değil mi?). İşte bu nedenle canımızı sıkan envanter sistemine dahi anında bağışıklık kazanıp oyunun diğer noktalarına odaklanıyoruz ve görüyoruz ki aslında karşımızda bir başyapıt duruyor…

Bu oyun için "kitap serisinin bir üyesi" yorumunu boşuna yapmadım. *Discworld*, diyalog zenginliği açısından benim diyen pek çok kitapla yarışabilir. Karşınıza çıkan her karakterle konuşabileceğiniz onlarca seçenek var ve her biri üzerinde itinayla durulduğu belli olan, hiç kasmadan rahatlıkla gülümseten diyaloglardan oluşuyor. Sadece karakterler değil, etrafta bulunan eşyalar için bile anlatacak sayısız hikâyesi var Rincewind'in. Pratchett'in kaleminden çıkan bu eşsiz masal, muhtemelen okuduğunuz en güzel görsel roman olacaktır. Oyunun ömrünü uzatan en önemli unsur bu ancak diğer öğeler senaryo kadar hoşnut etmiyor maalesef bizi…

Discworld'ün gayet uzun bir oynanma süresi var ama bu hikâye boyunca milyonlarca şey yaptığımız anlamına gelmiyor. Öncelikle, az önce de değindim, diyaloglar çok zaman alıyor ki hiç şikayetçi değiliz bundan. Kötü haberse, yaptığımız hamallıkların da çok vakit alıyor olması. Birbirinden uzak ve alakasız noktalara sürekli gidip gelmemizi ve aynı noktaya devamlı dönmemizi istiyor oyun. Bulmacaları çözerken mantığınızı tamamen bir kenara bırakıp absürt olanı bulmanız gerektiği için, gidebileceğiniz her yere gitmek, her yerde elinizdeki eşyaları tek tek denemek ve her yeni mekanda piksel avcılığı yapmak zorundasınız. Yani elinizde ciddi anlamda zor bulmacalara sahip bir oyun var, tabii istediğiniz zorluk şekli buysa. Yine de tekrar etmekte fayda var, denediğiniz her nesnede o kadar komik şeyler geliyor ki başınıza hiç umursamıyorsunuz yaptığınız hamallıkları…

"Enfes bir görsellik" olarak nitelediğim grafiklerin sırrı, ilk olarak el çizimi olarak hazırlanıp daha sonra dijitalleştirilmesinde. Oyunun esprili yapısına da çok güzel katkı sağlıyor bu tarz. Yani bu yazıyı okuduktan sonra "hadi bir deneyeyim" derseniz, grafikleri hiç dert etmenize gerek yok. Ancak asıl bahsedilmesi gereken kesinlikle üzerine daha iyisinin gelmediğini düşündüğüm seslendirmeler. *Discworld*'ün sahip olduğu İngilizlere has espri anlayışını yansıtabilmek için bu işin uzmanlarını tercih eden ekip, ana karakter Rincewind'in seslendirmesini *Monty Python* ekibinden Eric Idle'a vermiş ki bundan daha iyi bir tercih yapılamazdı muhtemelen. Eski bir *Doctor Who* olan Jon Pertwee ve *Black Adder*'dan Tony Robinson'ın da yer aldığı seslendirme ekibi, *Discworld* hikâyesini unutulmaz kılma işini dört dörtlük kotarmış.

Şu an gitseniz ve *Discworld*'ü kurup oynamaya başlasanız bir noktadan sonra "Eeeeh" deyip kapatma ihtimaliniz son derece yüksek. Özellikle oyuncular olarak iyice sabırsız bir kıvama geldiğimiz bu oyun jenerasyonunda pek de şansı yok *Discworld*'ün. Fakat çok güzel bir hikâye dinlemek ve katıla katıla gülmek istiyorsanız benim size tavsiyem oyunun tam çözümünü açıp şalterleri attırmadan oynamanız. Bir macera sever olarak böyle bir tavsiyede bulunmak her ne kadar beni kahrediyor olsa da bu yazıyı okuyup *Discworld*'ü oynamayı planlayan kişiler tarafından linç edilmek de istemiyorum. Hoş bu yazıyı yazmamı Volkan istedi, hep onun suçu, bence toplanıp bu bayramda Volkan'a girelim… (*Tövbe yarabbi! –Volkan*)

NE İYİ NE KÖTÜ

✓ Absürt öyküsü ✓ Diyalog zenginliği ✓ Seslendirmeler
✗ Piksel avcılığı ✗ Kullanışsız envanter sistemi

Var olmadığı düşünülen ejderhaların çağırılma ayini. O zamanlar bu fikir daha orijinaldi tabii...

SON KARAR

GRAFİK	8/10
SES VE MÜZİK	9/10
HİKAYE / ATMOSFER	9/10
EĞLENCE	7/10

Oynanışı güçleştiren birkaç teknik soruna katlanabilirseniz, şimdiye dek oynadığınız en iyi macera oyunu bile olabilir. **8.5**

Ne Kadar Oynanır? Sabır çizelgenize göre 10 dakikadan 1 haftaya kadar değişen bir aralıkta oynanır.

PC MAC PS1 SEGA XBOX

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Teeny Weeny Games > **Sistem:** Ekonomik > **Kutulu Fiyatı:** Yok > **Dahası İçin:** http://bit.ly/Ihk33A

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM'İN UNUTULMAZLARI



Oyun tarihini **Nintendo oyunları** ve **Nintendo konsolları** diye ikiye bölsek, aynı kalınlıkta iki ansiklopedimiz olurdu muhtemelen. Bu ayki dosya konumuzda biz daha çok Nintendo konsoluna ait efsane oyunlara ve efsane olma nedenlerine değinelim istedik. Konsol olarak da SNES'i baz aldık. Belki orijinal bir SNES'iniz olmadı ama eminiz ki yolunuz aşağıdaki oyunlarla kesişmiştir. Sayfalarımızın yettiğince çok oyuna yer verdik bu dosyada ama emin olun eleme yapmak hiç kolay değildi. Çünkü bunun en az üç misli kadar çok iyi oyunu var SNES'in. Bugün bir SNES konsolu bulmak oldukça zor, ama aşağıdaki oyunları oynamak hiç de zor değil. Google amcanıza bir sorun hele...

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Sözün bittiği yer

SNES'e çıkan tek Zelda oyunu olan *A Link to the Past*, oyun tarihinde çığır açanlardan biri, gerçek bir tasarım harikası. Eski zindanlarda erişemediğiniz gizli eşyalara daha sonra elde ettiğiniz yeni ekipmanlarla ulaşmak, bu sebeple aynı bölümleri tekrar tekrar fakat her seferinde yeniymiş gibi oynamak, kısıtlı ROM kapasitesi yüzünden aynı haritaları farklı dokularla kullanıp iki farklı ve kocaman dünya yaratmak hakikaten akla ziyan işlerdi. Hele de bunları sadece 1MB'lık bir kartuşa sığdırabiliyorsanız... Zira çoğu SNES bunun yarısını kullanmakla yetiniyordu. Oyunda sürekli gelen yeni eşyaları farklı noktalarda yaratıcı biçimde kullanmak gerektiğinden de oyun bir saniye bile rutinleşmiyordu üstüne üstlük. Zaten hiçbir oyun durup dururken dört milyon satışa ulaşmaz. Shigeru Miyamoto'nun bu tasarım dersini hâlâ okumadıysanız gidin bir yerlerden edinin kardeşim, çünkü ben şu an başlıkta belirttiğim yerdeyim. -**Emre Sümer**





Final Fantasy III (FF6)

Ben oyunun cesur olanını severim

Final Fantasy çok tutan bir seri olsa da eskiden her oyunu gurbet elde çıkamıyordu işte. O yüzden internetin de pek yaygın olmadığı SNES dönemlerinde, batılı oyuncuların üçüncü *FF* sandığı oyun aslında serinin taa altıncı oyunuydu. Tabii portlar sağ olsun, bizim gibi genç dinozorlar için seriyi doğru sırayla takip etmek pek de zor olmadı. Nitekim ben hepsini PSX'de oynamış adamım. 14'ü de tek tek işe yarayan farklı karakterler kullanmak, öyküyü belirli noktalarda bölüp hangi kısmı oynamak istediğini oyuncuya bırakmak, kılıç kalkanı bir kenara atıp öyküde steampunk kullanmak falan oldukça takdire şayan yeniliklerdi ve hepsini de son derece iyi başardılar. Hatta hiç unutmam başkarakter Locke'yle gizlilik üzerine oynadığımız bir bölüm bile vardı. İnanın seri boyunca bu kadar çok yenilik yapmaya cesaret eden çok az oyun var ve ödülünü de yapılmış en iyi J-RYO'lardan birini ortaya çıkararak elde etti Square. Ya da oyuncular olarak kazanan gene biz olduk... -**Emre Sümer**



Mortal Kombat II

Serinin en ölümcül tekmesi

Tamam, ilk Mortal Kombat süperdi, überdi, devrimdi, ama MK2'nin yanında Super Mario kalır (bir SNES dosyasındaki benzetmeye gel!). Tüm MK serisini yemiş yutmuş olanlar için eminim ki MK2'nin yeri ayrıdır, kendimden biliyorum. 12 karakter, bol kombo, bol şiddet, bol teknik, bol giz, teknik her konuda profesyonel bir ekip derken MK2 oyun satışlarında da tüm rakiplerini kıskandırmayı başarmıştı. SNES versiyonu bir mucizeydi açıkçası. Böyle bir konsola oyunun port edilmesi, hızından ödün vermemesi, hatta görsel açıdan diğer portlara göre iyi olması Çocuk Bayramı ilan ettirmişti hayranlarına. Çok acayiptir ki oyunun Japonya versiyonu çok sansür yedi. Acclaim oyundaki kanı yeşile çevirdi, fatality'leri ekrana siyah-beyaz yansıttı (hiçbir şey belli olmuyordu tabii ki). Yine de MK2 denilince akan sular donar o coğrafyada bile... -**Volkan Turan**





Oyunculara "SNES'i efsane yapan şeyler nelerdir" diye sorduk, cevap verenlerin yüzde 99'u Shigeru Miyamoto dedi. Biz yüzde 99'uz!

TMNT 4: Turtles in Time

Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktı

Kolay kolay boş iş yapmaz Konami, bunu bilir bunu söylerim. 9-10 yaşlarında bir çocukken abimle beraber atari salonlarında bu oyunu ağzım açık oynadığımı ve heyecandan sucuk gibi terlediğimi çok iyi hatırlıyorum. *Turtles in Time*, beat'em-up yapısı, öğrenmesi kolay ama ustalık isteyen tarzı, her kaplumbağanın farklı özellikleri ve adeta çizgi filmden fırlamış animasyonlarıyla ninja kablumbağa ruhunu aynen yansıtıyordu. Tabii oyun SNES'e odun gibi kütle halinde taşınmak yerine (port yaptığını zanneden firmalara kapak olsun) üzerine yeni turlar, yeni düşmanlar, ekstra modlar falan eklenince ballı kaplumbağa çorbasına dönüştü. İnanmayanlar için denemesi bedava, artık son demlerini yaşayan bu türün hâlâ açık ara en iyi oyunlarından biridir *Turtles in Time*. Çok isterim bu koca çınar da eski şaşalı günlerine dönsün ama Michael Bay'in çekeceği reboot'ta kaplumbağaların uzaylı olacağını öğrenince ocağıma ateş düştü resmen. Neyin kafasını yaşıyorsun arkadaşım sen? -**Emre Sümer**





Derleme dosya hazırlamanın en büyük keyfi, Zelda'yla Mortal KombatII'yi aynı sayfada görmek, "ne efsane çocukluk yaşadık be" diye iç geçirmek. Hayat bize güzelmiş harbiden!

F-Zero

Otoyolda asgari hız limiti: 500km/s

SNES, oyunlarda 2B'yi destekleyen bir konsol olsa da (ta ki *Star Fox* çıkana kadar) "Mode 7" isimli yeni teknolojiyle yapay bir 3B yaratabiliyordu. Aslında bu, oyunun 2B düzleminin, diğer bir iki boyutlu düzlem üzerinde kaydırılıp yapay bir derinlik hissi yaratılmasından başka bir şey değildi. Konsolun çıkış oyunlarından biri olan *F-Zero* ise Mode 7 sisteminin ve konsolun neler yapabileceğini göstermek amacıyla tasarlanmıştı. Tabii oyun sadece teknoloji gösterisinden ibaret değildi. Çoğu F1 ve ralli ağırlıklı yarış oyununun aksine gelecekte geçen ve araçların saatte 500km hıza kadar ulaştığı fütüristik bir ortamı vardı ve bu, yarış oyunları tarihinde yeni bir alt türün doğmasına sebep oldu. Ayrıca oyunun bir yandan piste yerleştirilmiş tuzaklardan kurtulup diğer yandan da rakiplerini alt etmek üzerine kurulu sistemi son derece iyi işliyordu. Yapımcısının adını görünce de "Yok artık Shigeru Miyamoto!" demekten kendimi alamadım. -**Emre Sümer**





Super Mario World

Biz eskiden Mario izlerdik TV'den

Yahu bir zamanlar Türk televizyonlarındaki Hugo gibi telefonla oynatılan bir oyundu Super Mario World, hatırlar mısınız bilmem. Milletçe Mario'ya duyduğumuz sevgi bir yana, her yeni Nintendo konsolu da yeni bir Mario oyunuyla çıkardı eskiden. Düşünün, o zamanlar oyunlarda Yoshi gibi bir binek hayvanı kullanabilmek bile olaydı. Hatta o yüzden de ülkemizde hep "Yoshi'li Mario" diye anılırdı SMW. Ama SMW sadece Yoshi'yle gözümüzü boyayıp kaçmadı ve 10 numara tur dizaynları, kendi yolunu seçme serbestliği, ekranın arka ve ön olmak üzere iki farklı boyutunu kullanma gibi tonla yenilik getirdi seriye. Genelde bunca yeniliği bir devam oyununa düzgünce yedirip bir yandan da eski oyunculara sevdirmek hakikaten çok zor iştir ama Shigeru Miyamoto bunu da bileğinin hakkıyla başardı ve 20 milyon gibi akıllara ziyan bir satış rakamına ulaştı. Ben araştırdım, hâlâ okullarda platform oyunu dersi olarak okutuluyormuş Super Mario World (yersen). -**Emre Sümer**

Secret of Mana

İki kişinin bildiği sır, sır değil Mana'dır

"Hayatımın oyunları" listesinin en önemli üyelerinden biri *Mana* serisidir. Uzun yıllardır oyunlarla yaşayan bir adam olsam da bana oyunlarda sanatın ne kadar etkili kullanabileceğini gösteren ilk oyun *Legend of Mana*'dır mesela. Elbette birazdan bahsedeceğim özelliklerle dönemin çoğu J-RYO'sundan farklı olmayı başarabilmiş bir seri *Mana*, ama bence en büyük özelliği oyunun her karesine yedirdiği eşsiz artwork tarzı, tasarımdaki yaratıcılığı, küçük cümlelerin içine büyük sözler saklaması ve bunların hepsini eşsiz müziklerle harmanlayabilmesi oldu hep. Düşünün, *Secret of Mana* bir de ileride çoğu seriye ilham olacak olan Ring Command sistemini, ikinci oyuncunun oyuna istediği zaman dâhil olabilmesini, takım arkadaşlarının yapay zekâsını ayarlamayı falan eklemişti. Unutmadan, bu saydığım özelliklerin tamamı, hatta fazlası *Zelda* tarzı aktif savaşlarda kusursuzca işliyor. Uzat öpelim o mübarek elini Koichi Ishii abi... -**Emre Sümer**



Mega Man X

Yeni bir başlangıç için

Klasik bir seriyi ya da oyunu daha kuvvetli yeni bir sisteme kaydırmak, sadece grafiklerin ve seslerin kalitesini yükseltmek değil, oynanışı ve mekanikleri de yeni özgürlüklerle olabildiğince geliştirmek demektir. Zaten SNES'deki çoğu başarılı devam oyunun temelinde bu basit kural yatıyor dikkat ettiyseniz. *Mega Man X* de bunun en güzel örneklerinden biri. Serinin klasik aksiyon-platform öğelerinden kopmadan öyküyü biraz daha ciddi bir seviyeye çekmek, karaktere koşabilme ve duvarlardan sekebilme özelliklerini vermek, farklı zırh parçalarıyla karakterini geliştirmesini sağlamak falan sevenlerine serinin zamanla nasıl ileriye doğru yol aldığını gösterdi ve yeni bir *Mega Man* serisinin de temellerini oluşturdu. Gerçi oyun biraz kısa ve kolay ama o kadar artının yanında bunların da lafını edersek ayıp etmiş oluruz, sonuçta daha birkaç sene önce remake'i bile yapılan bir efsaneden söz ediyoruz (*Mega Man Maverick Hunter X*). O değil de Keiji Inafune bile gitti ha. **-Emre Sümer**





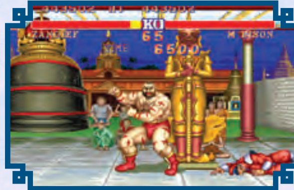
Chrono Trigger

Zamanın eskitemeyeceği oyun

SNES gerçek anlamda bir J-RYO cenneti. Ama içlerinden öyle bir tanesi var ki kimse kusura bakmasın ama tüm rakiplerine nal toplatır. Chrono Trigger'dan bahsediyorum. Yahu insan zaman yolculuğu konseptini bir oyuna bu kadar mı güzel yedirir? Bu kadar mı kaliteli bir savaş sistemi koyar? Bu kadar mı harika bir öykü yazar? İnanın üzerinden geçen 17 yıl oyunun çekiciliğinden hiçbir şey kaybettirmedi. Hâlâ her oynandığında aynı tadı veren, tartışmasız J-RYO tarihinin de en büyük oyunlarından biridir CT. Şu an remake'leriyle bile hâlâ Square'e ekmek yedirirken, sonu gelen SNES'i de mezarından kaldırmıştı zamanında. Ama özel bir parantezi de oyunun olağanüstü müziklerine açmak isterim ki Yasunori Mitsuda ve Nobuo Uematsu resmen zaman kavramını notalara döküp son noktayı koymuşlar. İnsan "Corridors of Time" falan dinlerken kendini kaybediyor. Oynamadıysanız oynayın, oynadıysanız oynamayanlara tavsiye edin, hatta oturun birlikte oynayın. **-Emre Sümer**







Street Fighter 2 Serisi

SF2 çıkmamış bir konsol bulana ödül veriyoruz

Bu listeyi hazırlarken istedim ki diğer konsollardan önce SNES'e çıkmış oyunları seçelim, portları koymayalım falan ama 30 yıllık Capcom'un en çok satan oyunu bir port olunca insanın eli mahkum oluyor işte. Yalan yok, *SF2*'nin SNES portu olan *SF2: The World Warrior* toplamda 6,5 milyon satışla hâlâ Capcom'un en çok satan oyunu durumunda. Diğer SNES portları olan *Turbo* bile dört milyon, *New Challengers* iki milyon sattı. Sayılar gerçekten korkunç. Belki de Capcom böylesi satışlar yüzünden paragöz olup çıkmıştır kim bilir? *SF2*'nin kendi döneminde çok büyük bir oyun olmasını bir yana bıraktım, SNES için de en önemli oyunlardan biri olmasının asıl sebebi diğer tüm rakipleri arasında açık ara en iyi ev konsolu uyarlamasının bu olması kuşkusuz. Sonuçta PSX gibi CD'li sistemlere geçene kadar 8 ve 16-bit sistemlere oyun uyarlamak gerçekten çok zor bir işti. Bu arada yazı boyunca sanki size hiç bilmiyormuşsunuz gibi *SF2*'yi baştan anlatacağımı düşünmediniz değil mi? -**Emre Sümer**

Ey Snes Sen Nelere Kadirsin!

SNES aslında yarışa çok geç katılan bir konsol. Ama piyasa gözlemi yaparak geçirdikleri bu uzun dönem onlara çok faydalı veriler kazandırdı, dönemin belki de en popüler oyunu olan *Street Fighter 2*'yi tam kapasite oynayabilmek için altı butonlu joystick'ler tasarlamak mesela... 1990'da piyasaya yüzünü gösterdiği ilk gün, sadece saatler içinde 300.000'in üzerinde konsol satılınca ortaya çıkan sosyal kaos, Japon hükümetini çok sıradışı bir duyuru yapmaya itti: "Değerli oyun üreticileri, lütfen yeni ürünlerinizin piyasaya çıkışlarını artık hafta sonuna denk getirin". İnanın SNES'in yarattığı etki öylesine büyüktü ki, koskoca Nintendo ünlü Japon mafyası Yakuza çalmasın diye SNES yüklü gemileri geceleri gizlice yola çıkarttırıyordu. Yaklaşık 50 milyon kadar satışla oyun tarihine adını ezberleten sistemin resmi üretimi de 2003'e kadar sürdü. Fakat o tarihten sonra homebrew oyunlarla varlığını sürdürdü. Nintendo SNES teknik servisleriniyse ta 2007'de kapatmıştır. Uzun ömür dediğin böyle olur.



Super Castlevania IV

Vurun Dracula'ya!

İnsanlar tabii ki ilk oyun kadar iyi bir devam oyunu yapamayabilir bunu anlarım, ama nasıl olur da tamamen yüzüne gözüne bulaştırır bunu hiçbir zaman anlayamadım. Zaten eski oyundaki eksikleri ve hataları bile kapatsan kafadan bayağı bir kurtarırsın durumu, bunu da mı yapamıyorsun yani? Bakın mesela *Super Castlevania 4*'e, adamlar temel olarak eski oyunlardaki kontrol ve aksiyon problemlerini çözmüş. Artık Simon zıpladığında yön değiştirebiliyor, kırbacını sekiz farklı yöne şaklatabiliyor, darbe aldığında geri sekmiyor, merdivenlerde bile zıplayabiliyor falan. Ha tabii oyunun tek olayı iyi bir remake olmak değildi. Bütün bu iyileştirmelerin üzerine bir de tam ayarında zorluk seviyesi, zekice tasarlanmış turlar, dönemi için yaratıcı platform öğeleri (etrafınızda 360 derece dönen bir oda düşünün) ve uğursuzun kalesine uygun müzikler de kattın mı al sana SNES'in en iyi oyunlarından biri. Valla bunların çoğu anlamıyor bu işten azizim. -**Emre Sümer**





Bunca harika oyun arasından birini "ennn güzel" seçmek her şeyden önce insanın kendi oyun tarihine haksızlık olsa da, bu soruya cevap vermek zorundaysak... Legend of Zelda: A Link to the Past diyor ve topukluyoruz.



Super Metroid

Süper doğulmaz, olunur

Ben bu oyuna kocaman bir teşekkür borçluyum, çünkü *Castlevania* serisine en çok yakışan tarzın Metroidvania olduğuna inananlardanım. İlham alınan bir oyun olmak her babayiğidin harcı değildir ama Samus kadın olduğundan, bir anayiğidin harcı olabilir belki (bu iğrenç espri için özür dilerim). *Super Metroid*, yarattığı geniş haritalar ve oyuncuya sabit bir yön yerine istediği tarafa ilerleme özgürlüğünü vermesiyle "Metroidimsi" oyunların anası oldu (hah bu sefer oldu galiba). Daha önce erişemediğiniz noktalara yeni power-up'larla erişmek, ateş ederken aynı anda geriye doğru kayabilmek (Moon Walk) gibi elementler ardından gelen aksiyon-macera oyunlarının da temel yapıtaşı haline geldi. Üstelik bunu topu topu 15 kişilik bir ekiple başardılar. O devasa boss savaşları çok fenaydı yalnız. Metacritic'in oyun dünyasında kaos yarattığı şu günlerde puan ortalaması 10 üzerinden 9,5'un üzerinde bir oyundan bahsediyoruz. Demek ki primler 15'e bölünecek... -**Emre Sümer**

Star Fox

İki boyutlu sistemde üç boyutlu oyun yapmak

Ne kadar retrocu bir kişilik olsam da vektör grafikli 3B oyunlardan pek haz ettiğimi söyleyemem. Çünkü bana hep son derece karışık ve göz yorucu gelmişlerdir. Bu sebeple de poligon kaplama teknolojisini acayip takdir ederim. İşte *Star Fox* da bırakın ev konsollarını, bütün video oyunu sistemlerinde bile 3B poligonlu grafikler kullanmanın yaygın olmadığı bir dönemde bu yeni teknolojiyi SNES gibi iki boyutlu bir sistemde kullanmayı başardı. Bunu nasıl yaptı biliyor musunuz? Oyun kartuşunun içinde, SNES'in kendisinden bile kuvvetli Super FX adlı bir çip kullandı. Hatta yapımcı Argonaut bayağı dalga geçmiş "SNES anca bizim oyunu çalıştırmaya yarıyo hehe" diye, ama haklılar tabii. Onun haricinde ilk kez poligon grafik kullanılmasına rağmen hasar modellemeleri, kullanılan aracını hızını değiştirebilmek, zorluk ayarı koymak yerine her biri farklı zorluklara sahip üç farklı rota yaratmak falan derken shooter kavramına resmen elini öptürmüş bir oyun *Star Fox*. E bükemediğin bileği başka ne yapacaksın? -**Emre Sümer**





Her başarılı konsolun arkasında "Dur şunu taklit edeyim de, ben de başarılı olayım" diyen bir rakip konsol vardır. SNES söz konusu olduğunda bu rakiplerin sayısı 1'den fazlaydı ama Nintendo asla kolay lokma olmadı...

Sega için sonun başlangıcı



1990'a kadar 16-bit piyasasının lideri konumunda olan Genesis, Sega'ya en şaşalı günlerini yaşatıyordu (gerçi tek düzgün rakipleri de TurboGrafx-16'ydı ama neyse). Fakat SNES'in de yarışa dâhil olmasıyla bütün dengeler bir anda değişti. Yine de Genesis dirençli çıktı, özellikle Güney Amerika'da kale ondaydı, yıkılacak gibi de durmuyordu. Genesis'in bu direnci Nintendo'nun uzun yıllardır uyguladığı bazı politikalardan savaşı kazanmak adına vazgeçmesine sebep olacaktı. İlk olarak üçüncü parti oyun üreticilerine koyduğu yıllık beş oyun üretme kotasını ve bu oyunların iki yıl boyunca başka sistemlere çıkması yasağını kaldıran Nintendo, yıllardır uyguladıkları feci sansürleri de bir süre sonra kaldırarak asıl ekmeğini *Mortal Kombat* serisinden yiyen Sega'yı can evinden vurdu. Bütün bu yerinde hamlelerin ardından savaş SNES'in üstünlüğüyle sonuçlandı ve Sega bir daha belini doğrultamadı. Sadece beş yıl sonra da konsol piyasasına temelli elveda dedi zaten. Üzücü.



Oradaydım

AKINARI'NİN VEDASI

Bir oyunun iyi bir hikâyeye sahip olması önemlidir, güzeldir. Ama yıllar sonra hatırlandığı zaman insanın içini bir hoş eden unutulmaz anlara da sahipse, o oyun daha bir özel olur, oyuncunun içinde yer eder. İşte değerli arkadaşlar, **"Oradaydım"**, bu tip anları hatırladığımız bir köşe olacak. Umuyorum ki okurken, benim yazmaktan aldığım kadar keyif alırsınız. *Persona 3*'ten küçük bir hikâyecikle başlamak istiyorum müsaadenizle.

P3 için kullanılabilecek en güzel terim bence "hayat dolu" olacaktır. Esas senaryonun renkliliği ve heyecanı bir tarafa, sosyal bağların tamamı insanın içini ısıtan, cesaret veren, hüzünlü bile olsa hep mutlu biten öykücüklerdi. Ama kanımca aralarında bir tanesi atmosfere farklı bir tat katıyor, oyunu bütün olarak değişik bir yere taşıyordu. Akinari'den bahsediyorum. Hani şu "ölen genç adam".



Akinari tedavisi olmayan bir hastalığa yakalanmıştı ve günlerinin tükenmesini bekliyordu. Bu kadar çabuk ölecekse dünyaya neden geldiğini düşüne düşüne boğulmuştu. Hayatında bir anlam arıyordu. Biz de bazen yazdığı hikâyeyi yorumlayarak, ama çoğu zaman da yalnızca oturup dinleyerek Akinari'nin ihtiyaç duyduğu manevi desteği verdik, onun yanında olduk.

Ve bir gün hikâyesini bitirdi: *"Pembe timsah o kadar üzgündür ki gece gündüz ağlar. Sonunda gözyaşlarında boğulur. Gözyaşlarından bir göl oluşur. Ormanda o gölden faydalanan canlıların hiçbiri o gölü pembe timsahın yarattığını ya da pembe timsahın öldüğünü bilmeyecektir. Pembe timsahın kendisi değilse bile, ormanda yaşayanlar onun hayatındaki anlamı bulmuş olacaktır. Yalnızca fark etmeyeceklerdir."*



İnsanın hayatının anlamı kendiliğinden oluşan, kişinin kendisinin göremediği bir şeydi.

Vardığı yeri bizimle paylaştıktan sonra, son anlarında yanında olduğumuz ve ona destek verdiğimiz için Akinari çok değerli defterini bize emanet eder. Sonra artık daha hafif hissettirmekte olan bedenini vedalaşmak için ayağa kaldırır. Her şey için bize teşekkür eder.

"Belki... Bir gün... Yine görüşürüz…"

Ve öğlen güneşinin kavurduğu yollarda yavaş yavaş uzaklaşır. Biz de elimizde onun defteri, gözlerimizde birikmiş yaşlarla son kez arkasından bakarız.
-Ömer Akdağ



PIXEL YAZITLARI



ID SOFTWARE'İN NINTENDO'DAN İNTİKAMI: SÜPER NUH'UN GEMİSİ 3B

Nintendo'nun eskiden oyunlardaki haç gibi her türlü dini sembolü sansürleyecek, bütün barları kafelere çevirecek, hatta Mortal Kombat'taki fatality'leri bile tamamen kaldıracak kadar katı bir firma olduğunu biliyorsunuzdur. Çok şükür ki bu anormal anlayışları artık geçmişte kaldı ama zamanında **id Software**'i de bayağı deli etmişlerdi bu sebeple.

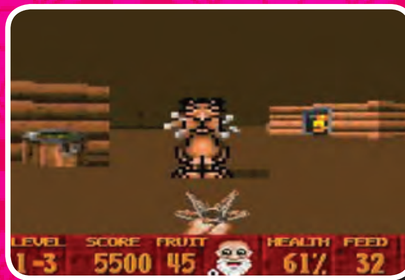
Bunun sebebi de SNES'e yapılan *Wolfenstein 3D* uyarlamasını feci derecede sansürlemeleri. Mesela çocuklara kötü örnek olmasın diye oyundaki Alman köpekler dev farelerle değiştirilmiş, hatta bütün Nazi referansları kaldırılarak oyun neredeyse tamamen bambaşka bir temaya bürünmüştü. Bu yüzden deliye dönen id Software, Nintendo'nun sansürüne gizli bir savaş açarak *Wolfenstein 3D*'nin kaynak kodlarını olduğu gibi NES için lisanssız ve çoğunlukla da dini temalı oyunlar yapan **Wisdom Tree** firmasına verdi. Kendilerinden de karşılık olarak "barışçıl bir first-person shooter" yapmalarını istediler. SNES için ilk oyunu yapacak olan firmanın da aklında tam bu işe uygun bir proje vardı: *Super Noah's Ark 3D.*

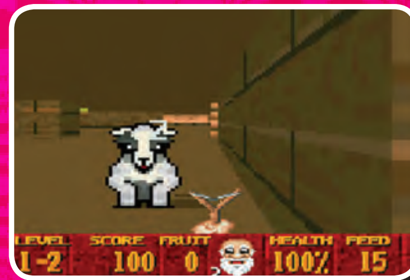
1994'te tamamlanıp piyasaya sürülen oyun, *Wolfenstein 3D*'nin neredeyse karbon kopyasıydı. Tur tasarımları, düşman davranışları, hatta gizli geçitler bile birebir aynıydı. Tek bir farkla; başkarakter Nuh peygamberle, oyundaki bütün Nazi düşmanlar da Nuh'un Gemisi'ndeki hayvanlarla değiştirilmişti. Oyunda Nuh olarak elimizdeki taramalı sapan vasıtasıyla (?!) açlıktan bize akın akın saldıran keçi, tavşan gibi hayvanlara yiyecek fırlatarak besliyor (bayıltıyor), tur sonlarında da "Fil Ernie" ya da "Deve Carl" gibi korkunç boss'larla yüzleşiyorduk. Hatta ileriki turlarda ağzından lazerler atan inekler duvarların arkasına cephe alarak bizimle savaşıyordu. Artık her şey Nintendo'nun istediği gibiydi.

Tabii id Software daha sonra bu iddiaları reddetti ve Wisdom Tree'nin kaynak kodu için kendilerine çok yüklü miktarda bir para ödediğini söyledi. Ama Nintendo'dan lisans bile alamayan, hatta oyunlarına SNES'in koruma kodunu aşan çipi bile taktıramayacak kadar küçük bir firmanın "çok yüklü bir para" ödemesi size ne kadar inandırıcı gelir bilemiyorum. O değil de şunun multiplayer'ını yapsalar da kapışsak. **-Emre Sümer**









Eski Dergilerim

Mortal Kombat 3'ü kapak yapan her dergi başımızın tacıdır! Super GamePower da öyle! Bu Portekiz dergisinin aslında ne kadar seçici davrandığını kapağına taşıdığı oyunlardan görebilirsiniz. Scooby Doo hariç neredeyse hepsi efsane! Yetmiyormuş gibi Samurai Shodown 3 posteri vermişler! Biz de verelim!



Oyungezer

SAYI: 55 - 2012/05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Oğuz Kılıçarslan, Atılay Aşkale

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanb
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Mayıs 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

Ayın son dakikası!

Sağı solu belli olmayan derginiz Oyungezer, matbaaya gitmeden saatler önce God of War: Ascension'dan gelen güncellemeyi gelecek aya bırakmaya kıyamadı. Şuracığa sıkıştırmaya karar verdi. Biraz dağınık olacak ama, siz yabancı değilsiniz: GoW'a multiplayer desteği geliyor. Ama bu haber ofiste hiç de "ooo", "vay bee", "go go go" gibi sevinç bildiren ünlemlerle karşılanmadı. Bir kere Ascension'da multi için harcanan emek, "daha kısa tek kişilik hikâye" olarak geri dönecek. Sapına kadar tek tabanca giden bir oyunda multi nasıl olacak peki? Sekiz kişilik co-op oyun seçenekleri geliyor. Sekiz ayrı karakter, tanrılara karşı savaşıyor olacağız. Ayrıca Olimpos ordularına karşı kale savunduğumuz modlar da olacak (muhtemelen Gears'ın Horde'una benzer...) Oynadıkça zırhımızın, silahlarımızın güçlendiği bir seviye atlama sistemi de olacak. Ne diyelim, bir God of War kalmıştı "single player" kalesi... Saçmalamasalar bari!

